

Pocztówki z Clickersem!

nr indeksu 351555

nr 2 18 stycznia 2001 r.

cena 3.80 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!



DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

CZĘŚĆ PIERWSZA

GIGAPLAKAT

+kalendarz 2001



Kingdom Under Fire

STRATEGIA I RPG W JEDNYM!

TECHNIKA

* Wszystko o głośnikach

* PS2 kontra Dreamcast

INTERNET

* Wirtualne miasta

Ground Control
Dark Conspiracy

NOWY DODATEK

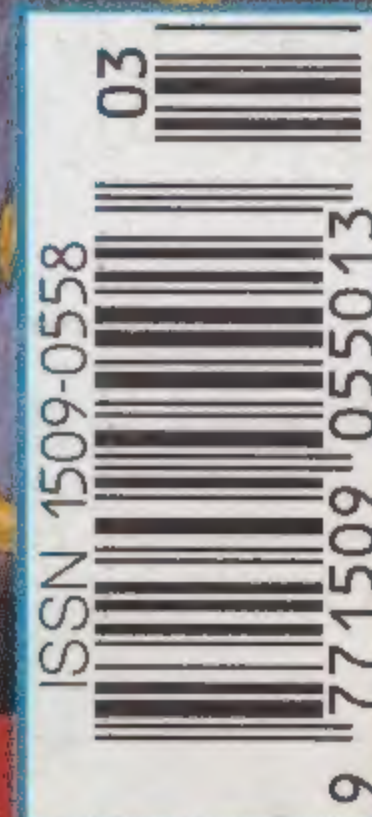


Giants
Citizen Kabuto

WYSPA PEŁNA NIESPODZIANEK

Legend
of Dragoon

KOLEJNY RYWAŁ FINAL FANTASY



CLICK!
Programy
Technika
Internet
Komputery
Gry

JUŻ W SPRZEDAŻY!

KINGDOM UNDER FIRE

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zacięta jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile... Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wymienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Kingdom Under Fire stanowi połączenie najlepszych cech gier RTS i RPG:

- Niezliczone potyczki z udziałem kilkudziesięciu typów jednostek na zróżnicowanym terenie.
- Eksploracja niekończących się podziemnych labiryntów.
- Elementy RPG (poziom doświadczenia) obecne również w trybie RTS.
- Wciągająca fabuła z niespodziewanymi zwrotami akcji.
- Siedmiu głównych bohaterów posiadających unikalne cechy.
- Ponad 70 różnych jednostek i 60 potężnych zaklęć magicznych.
- 6 labiryntów (łącznie 12 poziomów) oraz 30 misji dla jednego gracza.
- Fantastyczne efekty wizualne, łącznie z light- i alphablendingiem. Dzięki nim grafika Kingdom Under Fire wyznacza nowy standard jakości nawet na wolniejszych komputerach.



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com



Więcej informacji o grze: <http://kuf.cdprojekt.com>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.



ZAPOWIEDZI

- 4 **Might & Magic: Art of War**
- 6 **Garść zapowiedzi**
Microsoft Train Simulator, Peacemakers, Simcoaster, Z2, Monopoly Tycoon
- 8 **Dungeon Siege**

LISTA PRZEBOJÓW

- 10 **Top 20**
Wasza lista najlepszych gier

TEST

- 31 **Aztec**
Strategia w zaskakującym wykonaniu
- 31 **Arcatera**
Gdy masz ochotę na przygodę
- 20 **Battle of Britain**
Ojczyzna czeka!
- 30 **Crusaders of Might And Magic**
Lochy i potwory
- 27 **Enemy Engaged**
Helikopter w boju
- 18 **Europa Universalis**
Przyjemna nauka historii
- 12 **Giants: Citizen Kabuto**
Turyści kontra Megatubylec
- 16 **Ground Control: Dark Conspiracy**
Dodatek do superstrategii
- 30 **HoMM: Shadow of Death**
Nawet elfy mówią po polsku
- 28 **Jet Set Radio**
Zakręcona zabawa na rolkach
- 14 **Kingdom Under Fire**
Czy zdołasz ugasić Ogień Wojny?
- 32 **Księga dżungli: Groove Party**
Zatańcz z Mowglim i Baloo
- 24 **Legend of Dragoon**
Ostra walka z Final Fantasy



JET SET RADIO

S.28



LEGEND OF DRAGOON

S.24



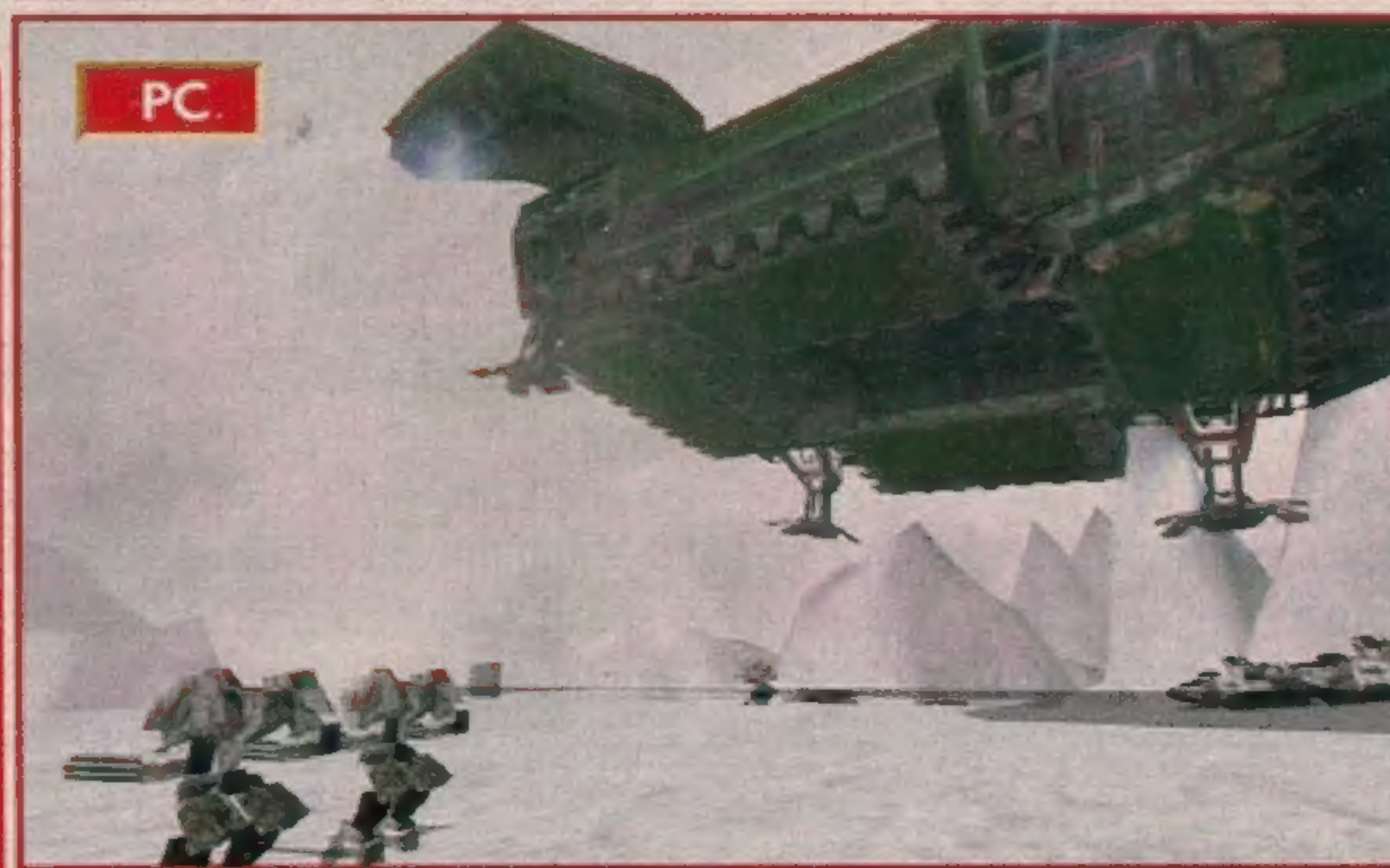
GIANTS - CITIZEN KABUTO

S.12



KINGDOM UNDER FIRE

S.14



GROUND CONTROL - DARK CONSPIRACY

S.16

- 26 **Na Kłopoty Pantera**
Ponowne spotkanie z różowym spryciarzem
- 22 **Ogniem i Mieczem**
A może tylko ogniem?
- 23 **Outforce**
Polski język w Kosmosie
- 23 **Puzzle Station**
Trochę gimnastyki dla umysłu
- 27 **StarTrek DS9: The Fallen**
Kosmos. Ostateczna Granica... po polsku

TRIX & TIPS

- 33 **Kody**
- 40 **Kody c.d.**
- 34 **Poradnik Tomb Raider Chronicles**
Druga część podpowiedzi dla Lary C.

SPRZĘT

- 41 **Głośniki od środka**
- 46 **Komputer z DNA**
Niezwykłe pomysły naukowców
- 42 **Mocne Uderzenie**
Co kupić graczowi, a co muzykowi?
- 44 **Porównanie PS2 i Dreamcasta**
Obie konsole są OK, ale która najlepsza?

PROGRAMY

- 48 **Music Maker Generation 6**
Jak uprzykrzyć życie sąsiadom...

INTERNET

- 50 **Najlepsze strony internetowe**
- 52 **Narty z Sieci**
Jedź na narty... z Internetu!
- 46 **Wirtualne Miasta**
Przeprowadzka do cybermetropolii

INNE

- 57 **Historia PC**
- 64 **Listy do redakcji**
- 66 **Nagrody**
- 60 **Nowości & Fun**
- 58 **Nowości ze świata kina**
- 56 **Sławni i bogaci cz. 3**
Tym razem twórcy firmy Hewlett-Packard



GŁOŚNIKI
S.41



PLAKAT GIGANT

Niesamowity plakat ze smokiem z Baldur's Gate II... Możesz powiesić go na ścianie albo nalepić na drzwi od swojego pokoju. W tym numerze część pierwsza (dół plakatu), za dwa tygodnie reszta...

Następny numer
za dwa tygodnie!

1 LUTEGO

CLICK!

Witamy ponownie!

Jak ten czas szybko leci... Ledwo co zrobiliśmy pierwszy numer w tym tysiącleciu, a już spotykamy się po raz drugi. W tym numerze przygotowaliśmy dla was sporo atrakcji. Poza kolejną porcją świeżych gier znajdziecie też opisy popularnych głośników do PC, porównanie dwóch najlepszych konsol: PS2 i Dreamcast oraz opis najnowszego Music Makera. Nie zabrakło też poradnika dla graczy, wiadomości ze świata oraz z Sieci, nowinek kinowych i wielu innych, równie ciekawych rzeczy. A więc miłej lektury...

Redakcja

Magic & Mayhem

The Art of Magic



ART OF MAGIC to bowiem druga część gry MAGIC & MAYHEM, łączącej najlepsze cechy RTS-ów, RPG-ów i przygódówek, która przed dwoma laty podbiła serca recenzentów, ale nie klientów...

Chociaż większość zasad gry nie ulegnie zmianie, to zostanie poprawiona grafika, dodana nowa, interesująca historia i rozbudowany tryb multiplayer. Gracz wcieli się w postać Auraxa, młodego adepta wiedzy tajemnej pierwszego poziomu, który nie ma wykształcenia, ale za to posiada prawe serce i proste marzenia. Będzie on musiał przywrócić pokój w świecie targanym wojnami po śmierci Wielkiego Czarodzieja Magistratora.

I tu w grze pojawiają się silne związki z grami RPG, np. WROTAMI BALDURA. Bohater weźmie udział w zagmatwanej historii, będzie mógł ćwiczyć poszczególne rodzaje magii i dochodzić w nich do perfekcji. Czary w ART OF MAGIC podzielone zostaną na 2 kategorie: chaotyczną i praworządną. Pierwsza z nich pomoże w zianiu ogniem bądź tworzeniu larw działających podobnie jak miny przeciwpiechotne. Natomiast siły prawa umożliwią ściąganie na ziemię porażająco pięknej błyskawicy lub zakucie wezwanego na pomoc potwora w zbroję, co uczyni go odporniejszym na ataki przeciwnika. W grze pojawią się 54 czary, na monotonię nie będzie więc można narzekać.

Moc Auraxa wzrasta wraz z zajmowaniem miejsc będących źródłem energii mana. A są one narażone na ataki wielu różnych potworów! Przeciwnikami młodego maga będą bowiem zwykli przestępcy i stwory rodem z opo-



Zdaje się, że w tej odsłonie zabawy Aurax będzie miał pełne ręce roboty. Bo nie od dziś wiadomo, że jak czary nie wystarczają, trzeba sięgnąć po ręczne środki perswazji

wiadań fantasy (demon, harpia, góragigant, sztormowiec). Mag może jednak mieć ochronę – kreatury – których jest 18 rodzajów, a każda może mieć 3 stopnie zaawansowania. Istoty te mają rozbudowaną sztuczną inteligencję (np. nie podejmą żadnych działań, jeśli w ich skutek Aurax mógłby uciec). Dobór stworów jest istotny – słabsze stwory zabierają mniej mana, lecz nie zawsze mogą obronić się przed najeźdźcami. Można je wzmocnić czarami, ale to... kosztuje. Gra nie jest więc bezmyślną jatką, ale stawia przed graczem wyzwania natury ekonomiczno-strategicznej.

Zamieszczony w grze tryb multiplayer pozwoli ośmiu graczom zabawić się w Internecie lub sieci lokalnej. Można będzie



Na prawo most, na lewo most... a środkiem człapie jakiś przystojniaczek

Co robi producent, jeśli jego gra miała dobre recenzje, ale nie przyciągnęła graczy do sklepów? Wypuszcza jej kolejną część?



Czyżby w pradawnym świecie latały UFO-pajęczaki i rozdawali Oscary?



Tajemnicze posągi to część lokalnego folkloru. Ciekawe, czy ten się poruszy?

PC PSX N64 DC A

Magic & Mayhem: Art of Magic

Trójwymiarowy Symulator Maga

Premiera: Marzec 2001

Charybdis / IM Group

1-8 graczy

RTS i RPG w jednym kotle: młody mag na krętej i niebezpiecznej drodze do przywrócenia porządku w świecie pełnym potworów



Strona obu części gry prezentuje się poprawnie: są wieści od producenta, zdjęcia, zarys fabuły, a nawet forum

zawierać sojusze, dzięki czemu jeden gracz zajmie się np. organizowaniem jedzenia, inny ochroną źródeł many itd.

Grafika ART OF MAGIC również prezentuje się interesująco. Wszystkie obiekty są w pełni trójwymiarowe. Autorzy przygotowali 30 różnych krajobrazów i dziesiątki niezwykle efektownych

wizualnie czarów. Prosta w obsłudze kamera umożliwi spojrzenie na pole walki zarówno z daleka, jak i z bliska.

Nie wiadomo, czy ART OF MAGIC okaże się tak dobrym tytułem jak jego poprzednik. Jeśli wierzyć producentom, efekt ich pracy powinien być ekscytujący. Oby nie były to czcze przechwałki...

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misje, dodatkowe mapy dla trybu jednego i wielu graczy oraz edytor poziomów.

Settlers II Złota Edycja

19⁹⁰ złotych

Tę grę oraz inne doskonałe gry komputerowe znajdziesz w nowej serii:

extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

**SZUKAJ
W SKLEPACH!**

Od 24 stycznia w sprzedaży pierwsze dziesięć gier w serii „extra Klasyka” wraz z Settlers II: Złota Edycja. Całej serii szukaj w salonach Empik, hipermarketach i dobrych sklepach z grami.



ZAPOWIEDZI

W poprzednim numerze przedstawiliśmy pierwszą porcję ciekawie zapowiadających się gier. Zanim jednak wybierzesz swoich faworytów, zapoznaj się z kolejnymi propozycjami!

Symulacja

Microsoft Train Simulator

To może być czarny koń 2001 roku, jest bowiem pierwszym tak rozbudowanym symulatorem pociągu, jaki pojawia się na komputerowym rynku. Do dyspozycji otrzymasz kilkanaście różnych lokomotyw pochodzących z różnych okresów rozwo-



Jedźcie pociąg z daleka... To doprawdy niezwykle, jakimi modelami pojazdów możesz sobie poszaleć

ju kolejnictwa (od parowozu po torpedę), wraz z oryginalnymi „kokpitami” i całą masą urządzeń, w których do tej pory orientowali się jedynie maszyniści. Już dziś programiści Microsoftu chwalą się 6 trasami liczącymi łącznie ponad 600 mil. Te najciekawsze ciągną się m.in. na ruchliwym wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych, w Anglii z początku minionego wieku oraz w górzystych rejonach japońskiej wyspy Kyusu.

Zaletą programu będzie nie tylko wysoki stopień realizmu, uwzględniający właściwości terenu, pogodę oraz możliwości samej lokomotywy, ale i niezwykle szczegółowa grafika. Wiekowy parowóz sunący przez przykrytą śniegiem krainę, lub po moście zawieszonym na stalowych przęsłach, wygląda niesamowicie – i to nie tylko w rzeczywistości, ale także w grze. Zagadką jest więc tylko grywalność programu – nie wiadomo bowiem, czy prowadzenie pociągu jest równie ekscytujące, jak latanie samolotem.



Widok z kabiny maszynisty jest naprawdę fascynujący. Tory, tory, słupy...

PC PSX N64 DC A
Microsoft Train Simulator
Pociągająca Symulacja
Premiera: wiosna 2001
Microsoft 1 gracz

Po samolotach z MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR przyszła pora na pociągi. Grafika jest śliczna, lecz czy ktoś wie, jak się tym steruje?

Symulacja

B-17 Flying Fortress 2

Ponad siedem lat temu miłośnicy symulacji tracili czas, grając w B-17 FLYING FORTRESS. Wkrótce po raz kolejny zasiądą za sterami LATAJĄCEJ FORTECY i polecą zmieniać losy II wojny światowej.

Programiści z Microprose postawili przed sobą bardzo ambitne zadanie: chcą przy pomocy B-17 FLYING FORTRESS 2 pokazać światu, co czuł członek załogi bombowca. I nie tylko bombowca – gracz będzie mógł również zasiąść za sterami myśliwców P13 Lighting, P47 Thunderbolt, P51 Mustang oraz niemieckich Fw-190, Me-262, Me-163 i Bf-109. Zaletą programu ma być jego obszerność. Dziesięcioosobowy B-17 znajdzie się w całości pod twoją opieką. Będziesz mógł zajrzeć na wszystkie stanowiska i przejąć zadania każdego z członków załogi. Do twoich obowiązków należeć będzie zarówno pilotowanie samej maszyny, jak i gaszenie pożarów czy ratowanie rannych. Nie zabraknie przy tym zabawy w dowodzenie całą eskadrą składającą się z kilkunastu maszyn! To będzie lot!



Prowadzenie bombowca dostarczy ci niezapomnianych wrażeń



Latanie to dopiero frajda. Do tego będziesz miał dużą załogę

PC PSX N64 DC A
B-17 Flying Fortress 2
Latająca Forteca w Drugiej Akcji
Premiera: styczeń 2001
Hasbro / CD Projekt 1-16 graczy

Potężny bombowiec z czasów II wojny światowej czeka na pilota. Wystarczy usiąść za sterami, włączyć silniki i zwolnić hamulce. A potem lecieć i lecieć...

Ekonomiczne Simcoaster



W Wesołym Miasteczku nie jest źle. Czasami bywa nawet wesoło

Jeśli grałeś w THEME PARK WORLD, to z pewnością ucieszy cię wiadomość, że Electronic Arts pracuje nad kolejnym programem umożliwiającym zbudowanie własnego miasteczka rozrywki. Nazywa się on SIMCOASTER.

Dzięki niemu gracz po raz kolejny zasiądzie na dyrektorskim stołku. Do niego właśnie należeć będą najważniejsze dla przyszłości parku decyzje: a więc te o kształcie i długości kolejek górskich, o rozmieszczeniu budo-

rowadzą miasteczko do ruiny. Autorzy gry przewidują 18 rodzajów rollercoasterów oraz uproszczone sterowanie umożliwiające budowanie przy pomocy kilku kliknięć myszką. Pojawią się też zupełnie nowe style architektoniczne, którymi będzie można przyozdobić park – obok pełnego techniki New Science i mroźnego Polar Zone dostaniesz do dyspozycji także domki rodem z baśni 1001 nocy (Arabian Nights). Każdy ze stylów ma się wiązać z 18 misjami do wykonania i to właśnie nimi zajmiesz się w grze. I zarabianiem pieniędzy, oczywiście.



PC PSX N64 DC A
Simcoaster
Wybuduj Park Rozrywki
Premiera: luty 2001
Bullfrog / IM Group 1 gracz

Czy lubisz kolejki górskie pędzące na złamanie karku? Już niedługo będziesz mógł je wybudować, a do tego zarobić na nich mnóstwo pieniędzy

RTS

Peacemakers

GROUND CONTROL uznano za jedną z najbardziej udanych strategii ostatnich miesięcy. Nic więc dziwnego, że pojawiła się już rzesza jej kontynuatorów. Wśród nich wyróżnia się RTS zatytułowany PEACEMAKERS.

Autorzy gry zwrócili uwagę na rosnącą rolę mediów w kształtowaniu wizerunku współczesnych armii. Ich zdaniem żadna wojna nie obędzie się już bez telewizji, bez milionów widzów oceniających prezydenta przez pryzmat tego, co widzą na ekranie swojego ukochanego odbiornika. Dlatego też media będą w grze jedną z najważniejszych sił uganiających się po polu bitwy.

Przejmiesz kontrolę nad oddziałem sił pokojowych rodem z XXI wieku. Będziesz musiał ochraniać cywili oraz konwoje z pomocą humanitarną, a także zabezpieczać obozy dla uchodźców i odbijać jeńców przetrzymywanych przez wroga. Działaniom tym przyświeca jeden cel: przekonanie opinii publicznej, że jest się cywilizowanym dowódcą pragnącym przeciwstawić się szakalom...

Oprawa PEACEMAKERS zastępuje na wyróżnienie. Gra będzie w całości trójwymiarowa, teren działań dużo większy niż w GROUND CONTROL, zaś sztuczna inteligencja powali na kolana nawet najbardziej wymagających. Komputer będzie uczył się na własnych błędach; dzięki czemu kilkakrotne

stosowanie tej samej strategii zakończy się w efekcie twoją klęską. Do tego obsługa programu ma być niezwykle intuicyjna i prosta – ale takie obietnice składają twórcy niemal wszystkich gier.



Pustynia jest dłuuuuga i szeeeroka. A wszędzie czają się przeciwnicy



Media a gra komputerowa? Poczujesz się, jak reporter na linii frontu



Jakie ładne zimowe widoczki. Czyli dla każdego coś miłego

PC	PSX	N64	DC	A
Peacemakers				
Wojna i Dziennikarze				
Premiera: luty 2001				
Ubisoft / Lem				
1 gracz				
Strategia 3D z wykorzystaniem wpływu mediów. Tego nie wymyślił jeszcze nikt! Ciekawe, czy na polu walki znajdują się nasze rodzime stacje telewizyjne?				

RTS

Z2

Ostatnio modne jest przenoszenie strategii czasu rzeczywistego w trójwymiar. Po DARK REIGN 2 losów czeka następcę popularnego Z – program o dumnej i wiele mówiącej nazwie Z2.

Gra ma otworzyć nowy etap w dziejach... jej bohaterów. Wypowiedź ta daje przedsmak poczucia humoru, jaki cechował już pierwszą część tej strategii. Oprócz niego gracze otrzymają do dyspozycji ponad 30 jednostek zaprojektowanych przy współpracy z naukowcami z londyńskiego Uniwersytetu, około 20 funkcjonalnych budynków oraz kilka światów; między innymi pustynny, arktyczny i leśny. A kogo gracze pošlą w bój? Oczywiście roboty. I to nie takie zwykłe, metalowe blaszaki, jakie pojawiły się chociażby w METAL FATIGUE – o nie! Roboty z Z2 cechować będzie wysoka inteligencja i chęć do życia (a co za tym idzie – przeżycia).



Roboty wyglądające jak sunące żółwki okażą się groźne



Wielkie buum i po sprawie. Jak ja się teraz pobieram do kupy?



PC	PSX	N64	DC	A
Z2: Steel Soldiers				
Powrót Klasyki RTS				
Premiera: marzec 2001				
Hasbro / CD Projekt				
1-8 graczy				
Dzielne roboty znowu wchodzą do akcji. Tym razem ich zmagania obejrzysz w dopracowanym trójwymiarze, co może dać niespodziewanie dobry efekt				

Ekonomiczne

Monopoly Tycoon



Mam tak samo jak ty miasto moje, a w nim... Korki na ulicach!

Na bardzo niecodzienny pomysł wpadli programiści Hasbro. Postanowili przekształcić klasyczną grę planszową „Monopol” w program nawiązujący do popularnej serii TYCOON. Akcja MONOPOLY TYCOON zaczyna się w miasteczku Monopoly City w 1930 roku. Zjawia się w nim młody człowiek z portfelem pełnym pieniędzy. Kupuje działkę w centrum, zakłada pierwszą fabrykę, zatrudnia ludzi i rozpoczyna produkcję. Robi wszystko, by się wzbogacić, przejąć władzę nad miastem i w ten sposób zniszczyć swą konkurencję. Tym młodym człowiekiem jesteś oczywiście ty.

W MONOPOLY TYCOON nacisk położono na maksymalnie realistyczne odwzorowanie życia

mieszkańców miasta. Wszyscy obywatele będą tu mieć własne poglądy i opinie, swoje rodziny i samochody, a nawet plany na przyszłość! Świat zaś będzie się zmieniał wraz z upływem czasu. Kolejne wynalazki, np. telewizja, wpłyną na wydarzenia w mieście. Ufff! Nie będzie łatwo. Jednak później z łatwością zostaniesz burmistrzem np. Nowego Jorku.

Architektoniczne wybryki to kwestia gustu. Możesz budować je do upadłego



PC	PSX	N64	DC	A
Monopoly Tycoon				
Wizyta w Mieście				
Premiera: kwiecień 2001				
Hasbro / CD Projekt				
1-8 graczy				
Nowa wariacja na temat Sim City, z mniejszą liczbą opcji budowania i znacznie większym wyborem opcji ekonomicznych. No cóż, takie teraz ciężkie czasy				

DUNGEON SIEGE

Ostatnio twórcy gier RPG specjalizują się w coraz lepszych efektach specjalnych, olśniewającej grafice i innych cudownościach. Nie inaczej będzie w już teraz doskonale prezentującym się DUNGEON SIEGE



Ojoj, znowu walka, a ja mam tylko 15 lat i brak mi doświadczenia...



Tytuł gry to Oblężenie Lochu, ale nie zabraknie w niej także zabaw na świeżym powietrzu



Hej, posuń się, no, posuń... Nie widzisz, że nie ma tutaj miejsca dla nas wszystkich?

Tytuł gry można tłumaczyć jako Oblężenie Lochu. Jednak w tym RPG zobaczysz także wioski, śnieżne krainy, pustynie i góry – słowem: wielki, wspaniały świat. Nic, tylko chwycić za miecz i ruszać ku przeznaczeniu!

Autorzy nie chcą ujawnić zbyt wiele informacji na temat fabuły DUNGEON SIEGE. Wiadomo tylko, że w tym świecie pojawia się nagle tajemnicza, potężna istota. Poszukuje ona magicznych przedmiotów. W tym celu podbija kolejne pokojowo nastawione rasy i przekształca ich przedstawicieli w swoje sługi. Kraina, w której mieszkał 15-letni bohater, została zaatakowana przez hordy takowych sługusów. Bohater będzie musiał uporać się z nimi, zorientować się, co się dzieje w wielkim świecie i powstrzymać wspomnianą tajemniczą



Ten bohater przypomina Predatora... Też się świeci

istotę... Gracz ma stopniowo odkrywać historię – dlatego twórcy gry nie ujawniają zbyt wielu konkretów.

DUNGEON SIEGE będzie miał w pełni trójwymiarową grafikę, z możliwością dowolnego obracania widoku na pole gry oraz dokonywania zbliżeń. Kamery będzie można umieścić tuż nad drużyną, z boku czy wręcz w rzucie izometrycznym, takim jak w RPG-ach typu WROTA BALDURA. Teren gry prezentuje się bardzo barwnie: wrażenie robią zwłaszcza oświetlane światłem pochodni nastrojowe wnętrza zamków i lochów. Choć niektóre lokacje w DUNGEON SIEGE wydają się ciemne, na pewno nie znajdą się na głównym szlaku. Ale niewykluczone, że podczas dodatkowej misji trafisz na egipskie ciemności i pomoże ci tylko specjalna magiczna zbroja, rozświetlająca mrok. W grze wystąpią także inne interesujące efekty wizualne. Wyobraź sobie, że zstępujesz do ponurego lochu wprost ze skąpanej słońcem równiny. Poza RPG-iem wszech czasów, czyli BETRAYAL AT KRONDOR (gdzie bodaj po raz pierwszy zawarto skąpe efekty odbłasków przy przechodzeniu ze światła w ciemność) zawsze po wejściu do lochu doładowywał się następny poziom i zaraz potem stałeś w mrocznym korytarzu. Tymczasem w tej grze, wchodząc do lochu, będziesz widział stopniowe gaśnięcie światła. To niby drobiazg, ale dodaje realizmu i uroku!

W DUNGEON SIEGE nie będzie znużającej kreacji bohatera. Na początku gracz będzie dysponował wspomnianym 15-latkim, a potem wcieli do swojej drużyny kolejne postacie – może ich być nawet dziesięć. Sterowanie ma przypominać to z RTS-ów, będziesz więc mógł



Drużynę czeka wiele atrakcji. Wrogów na pewno nie zabraknie

Uśmiech do pamiątkowego zdjęcia. Ciekawe tylko, czy klisza wytrzyma...



Wędrowki po tak rozległym świecie mogą być bardzo męczące. Trudno oprzeć się broni, którą gubią przeciwnicy. Dobrze, że można mieć muła

Edytory i filmiki, czyli zrób to sam



Producenci gry, ciężko pracując nad DS (dowody na obrazkach), postanowili podzielić się tą przyjemnością z graczami. Dzięki temu będziesz mógł używając edytora stworzyć własne etapy gry, umieścić w nich potwory, czary oraz inne atrakcje. Później pozostanie ci tylko zapracować na Oscara kręcąc filmy, uwieczniające zmagania drużyny w tak rewelacyjnych warunkach.

łatwo wydawać komendy całej drużynie albo jej części, zaznaczając szybko myszką to, co trzeba. Wszystkie postacie rozwijać się będą niezależnie, nie zostaną też ograniczone sztywnymi limitami przynależnymi do poszczególnych typów (trzy podstawowe rodzaje to wojownik, mag oraz łucznik). Gracz będzie mógł mieszać typy, każąc np. bohaterowi, który dotychczas wywijał mieczem, rozwijać umiejętności magiczne. Jeśli mag znajdzie łuk, może z niego strzelać. Na początku nie będzie mu to wychodziło, ale praktyka czyni mistrza... DUNGEON SIEGE nie ogranicza gracza i pozwala mu na rozwój jego postaci.

Członkowie drużyny będą mogli wymieniać między sobą przedmioty, nie kładąc ich na ziemi i nie podnosząc – co jest zmartwieniem wielu RPG-ów. Będą też inne ułatwienia. Jeśli np. stoczyłeś zacieklą walkę ze sługami Ciemności, po której, oprócz szczątków tych ostatnich, pozostało dużo broni, nie musisz brać po kolei każdego z kilkunastu obiektów, ale możesz zaznaczyć całość i automatycznie przenieść do inwentarza członka drużyny. Będą także usprawnienia podczas walki, która ma odbywać się w czasie rzeczywistym, ważna więc stanie się wymiana broni. Gorączkowe szuranie orężem w tobołku? Nie, autorzy wprowadzili do DUNGEON SIEGE system, dzięki

któremu każdy członek drużyny będzie mógł w kluczowym momencie automatycznie zmienić broń. Autor gry, Chris Taylor (to on zrobił TOTAL ANNIHILATION), twierdzi, że zawsze go denerwowało w RPG to, że mając dwie do połowy napełnione flaszki eliksiru nie można zlać płynu do jednej. Dlatego w DUNGEON SIEGE wprowadził możliwość łączenia przedmiotów oraz wspomagania drużyny np. zastępem mułów, które obciążone sprzętem będą się wlec z tyłu.

DUNGEON SIEGE ma mieć system graficzny wgrzywa-

jący kolejne etapy gry na bieżąco – po ukończeniu poziomu nie będziesz więc musiał oglądać planszy z napisem „Loading” i czekać minutę,

aż wszystko się załaduje do pamięci. **DUNGEON SIEGE** ma mieć jeden wielki świat i żadnego podziału na poziomy!

Do konfrontacji z graczem sposobi się 80 rodzajów potworów poruszających się po lądzie, w wodzie i powietrzu. Każdy z nich zostanie stworzony z co najmniej 600-800 wielokątów. Pojawia się również wiatry, mgły, deszcze, śniegi, ale tylko te pierwsze będą miały bezpośredni wpływ na miotane przez drużynę czary. Jeśli któryś z członków drużyny rzuci Ognistą Kulą podczas porywistego wiatru, to pocisk zostanie zniesiony. Wyobraź

sobie, że celujesz w grupkę szkieletorów i oto jeden z nich zbiera ogień na własną... pierś? Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, że na boki polecą odpryski raniące stojące obok szkieletory.

Czas potrzebny na skończenie DUNGEON SIEGE to około 60 godzin. Gra na pewno będzie mieć wersję wieloosobową, umożliwiającą zabawę przez sieć lokalną albo Internet. Dzięki zawartemu w niej edytorowi będzie można tworzyć własne fragmenty gry albo kręcić minifilmiki (np. ze spotkania drużyny z wymyślonym przez siebie supersmakiem). DUNGEON SIEGE uderzy w pierwszej połowie tego roku. Jego rywalem będzie podobny w założeniach RPG zatytułowany NEWERWINTER NIGHTS, ale prawdopodobnie DUNGEON SIEGE zwycięży w tym pojedynku.



W grze oczywiście nie zabraknie szkieletorów, pupili RPG



PC	PSX	N64	DC	A
Dungeon Siege				
Przygoda w Podziemiach				
Premiera: pierwsza połowa 2001				
Microsoft			1-10 graczy	
<p>Na razie gra nie prezentuje się rewelacyjnie, jeżeli chodzi o fabułę, ale za to obiecuje wiele niesamowitych efektów graficznych. Zobaczmy, czy to wystarczy</p>				



Krainę gry będziesz mógł dokładnie obejrzyć dzięki przybliżeniom i obracaniu kamery



Mgły, wiatry i śniegi na pewno urozmaicą ci zabawę. Czasami miłą odmianą będzie pustka i cisza...

Adres: www.dungeonsiege.com	
<p>Najciekawszym elementem strony jest bogaty zestaw odnośników do różnych witryn miłośników DUNGEON SIEGE</p>	

1

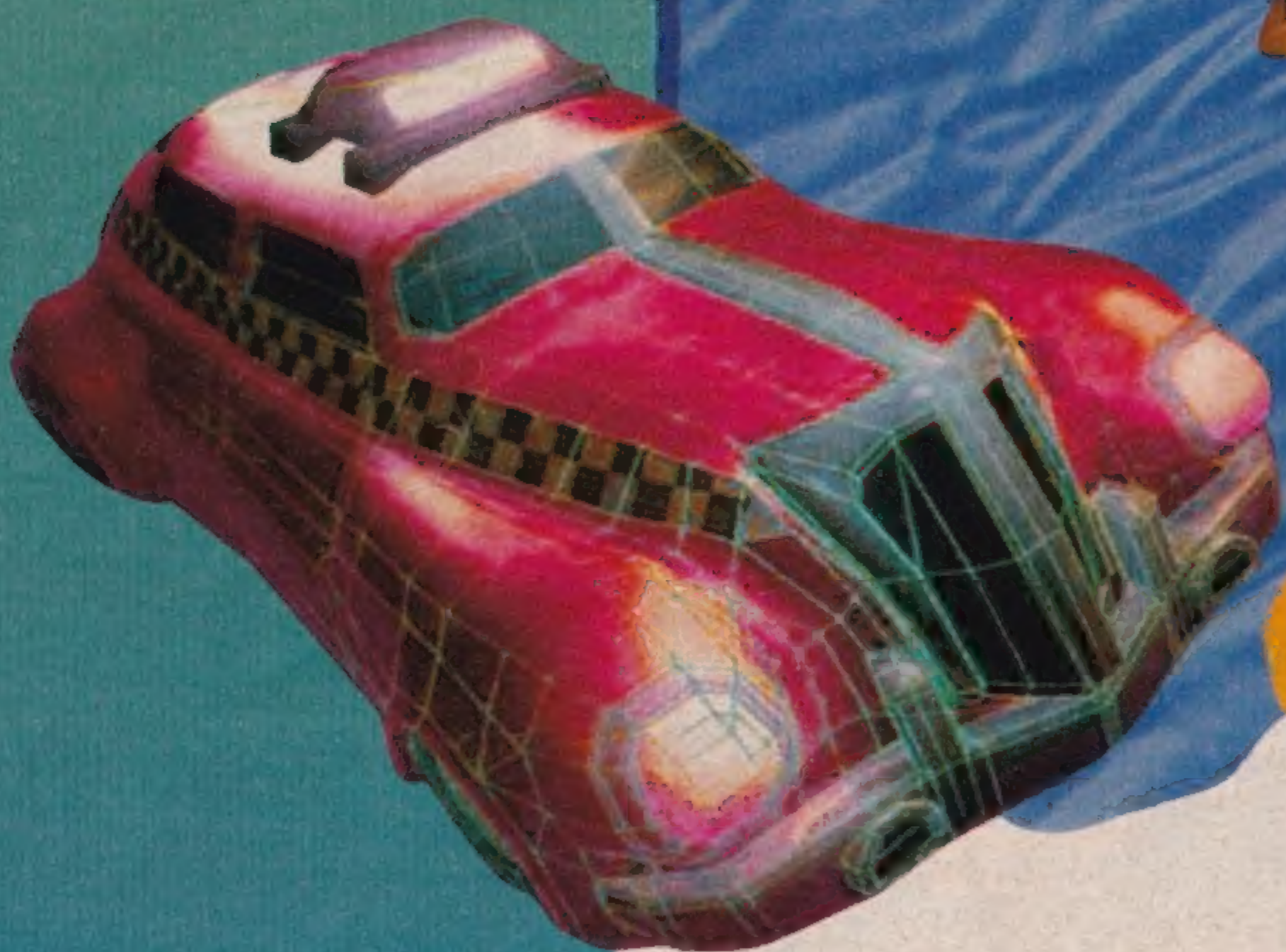
Diablo II

Wasze



2

The Sims



3

GTA 2



1

Diablo 2

BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

Diablo dalej trzyma się mocno i z pozycji lidera dobrotliwie przygląda się rywalom

1

The Sims

MAXIS / EA / IM GROUP - PC

Okazuje się, że nawet rodzinny wysiłek nie pomógł Simom w zdobyciu szczytu

4



3

Grand Theft Auto 2

TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX

Trzeba było szybciej jechać! Wyprzedzili nas i osadnicy, i jakiś gość w płaszczu!

3

Age of Empires 2

MICROSOFT - PC

Czwarte miejsce to podobno najgorsze z możliwych... Tak blisko podium

14



5

FIFA 2000

EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX

Piłka nożna znowu w dołku. A może to jest gra w golfa, albo kolejkę górską (w górę i w dół)

2

Worms Armageddon

MICROPROSE / CD PROJEKT - PC, PSX, DC, GBC

Nie wszyscy przepadają za robakami. Ciekawe dlaczego, w końcu to takie przyjemne istoty

6



7

Tomb Raider 4

EIDOS / IM GROUP - PC, PSX, GBC

Stara Lara trzyma się lepiej od niektórych młodzianków. I to bez operacji plastycznych

12

Need for Speed: Porsche

EA / IM GROUP - PC, PSX

Porsche to jeden z najlepszych modeli samochodów, ale u Ws nie jedzie za dobrze

5



9

Diablo

BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

Rodzina Diablo trzyma się lepiej niż niejeden klan. Pomogła zaprawa w ognistych czeluściach

7

Driver

GT INTERACTIVE / LEM / SONY - PC, PSX

Na rynku jest już druga część tego przeboju, ale Driver nie zamierza zostać w garażu

10



Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów - KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadesłały swoje głosy, grę DIABLO 2 - EDYCJA KOŃCA TYSIĄCLECIA ufundowaną przez:

CD PROJEKT

- lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdują się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

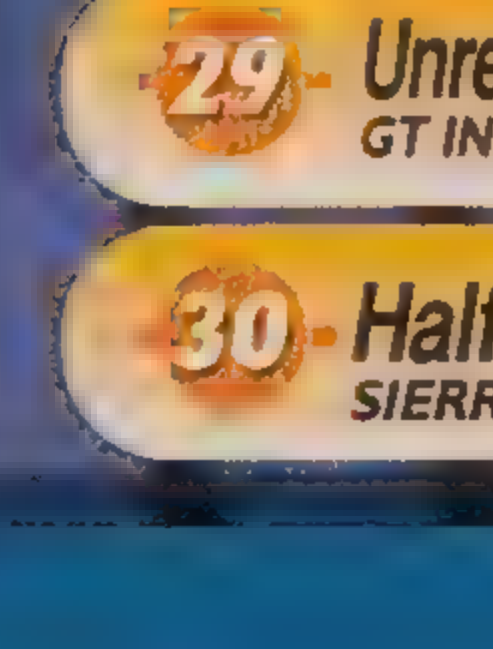
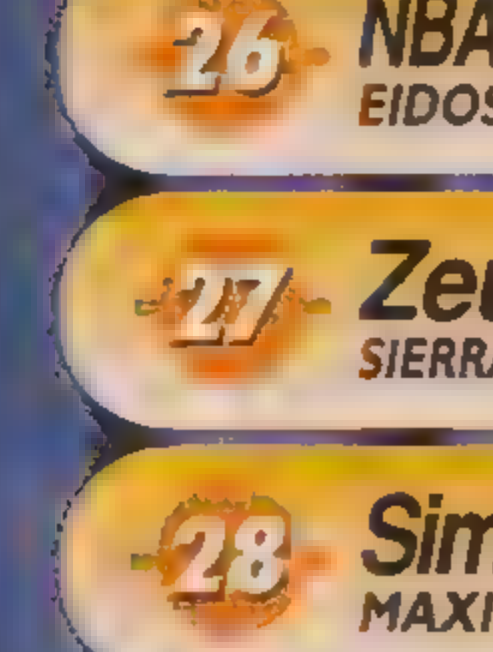
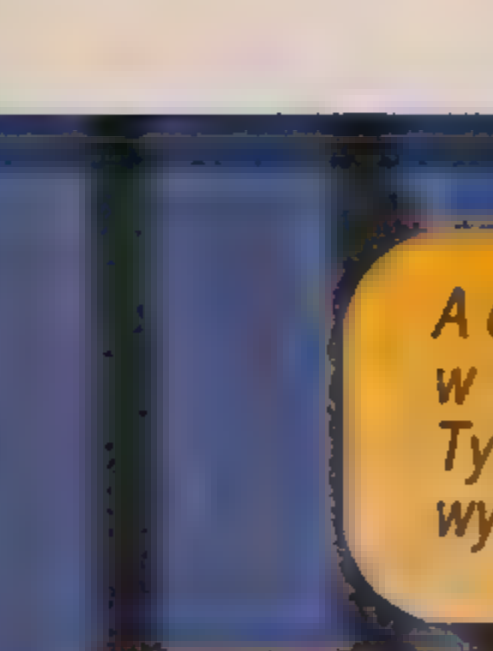
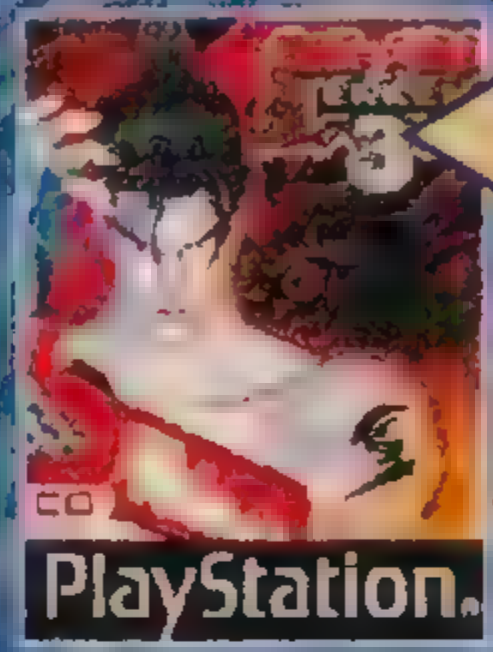
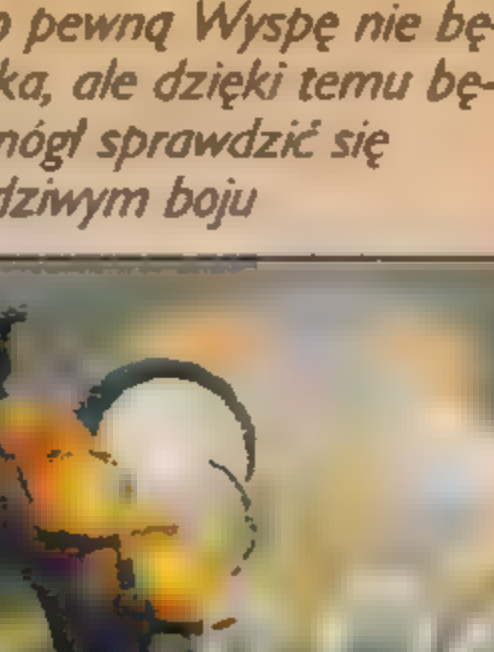
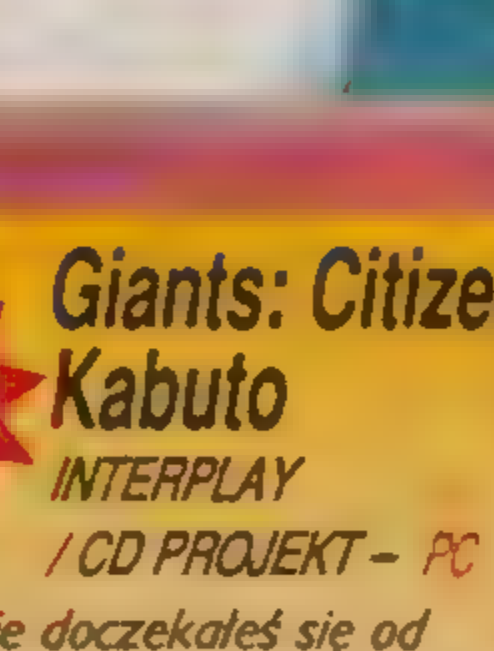
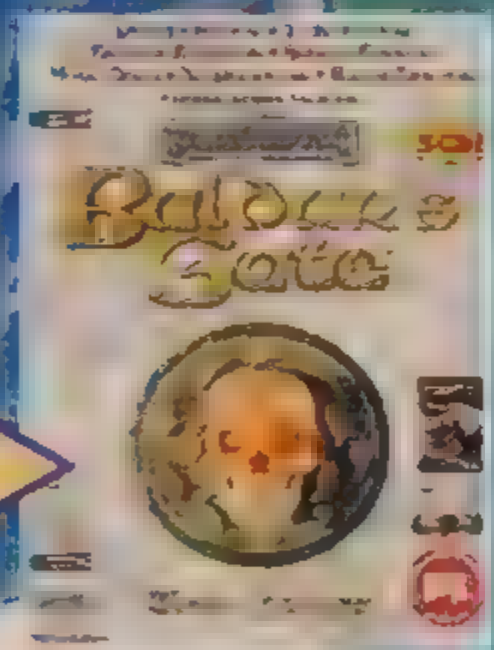
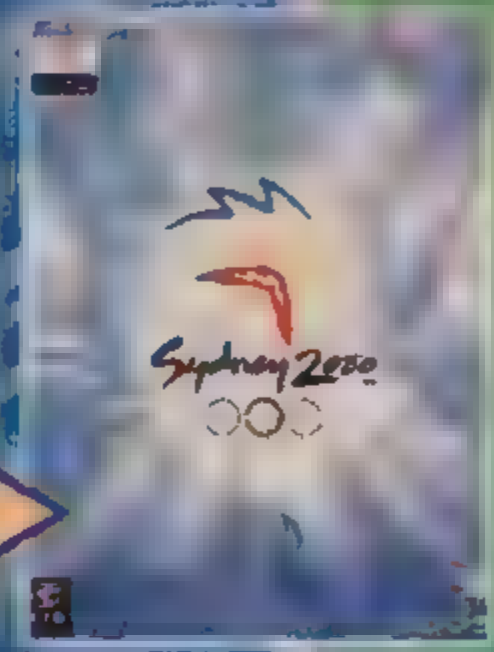
Grupa pościgowa

21. Icewind Dale
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC
22. Faraon
SIERRA / PLAY IT - PC
23. Planescape Torment
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC
24. C&C Red Alert 2
WESTWOOD / IM GROUP - PC
25. Nox
WESTWOOD / IM GROUP - PC

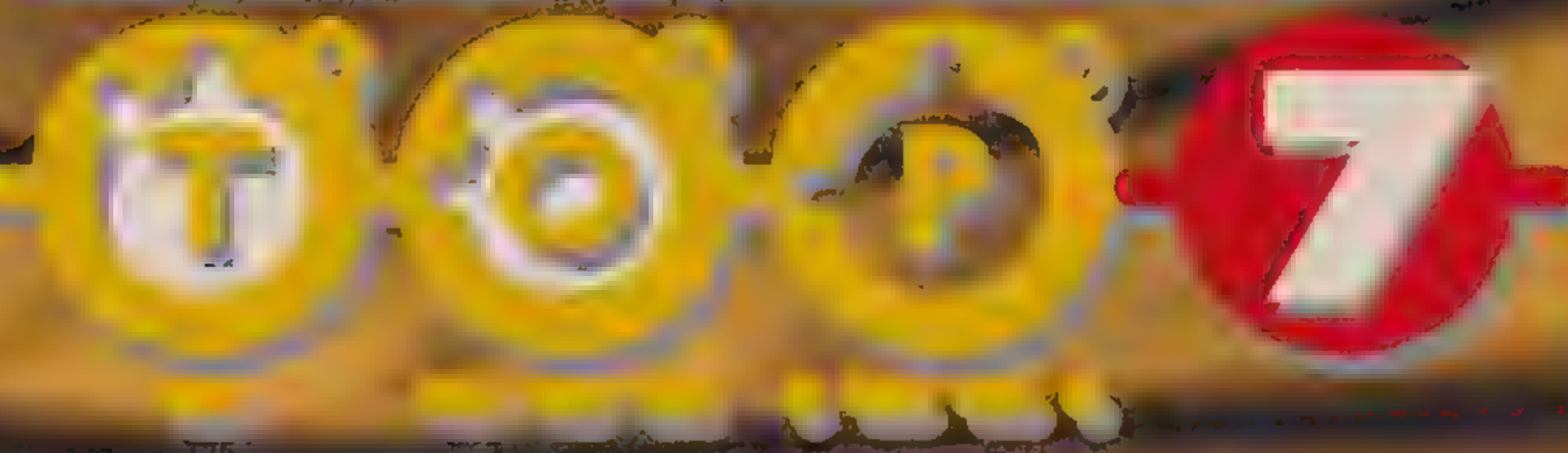
20

Notowania z ostatnich 2 tygodni

- 11 Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC
9 Uczestniczenie w wojnach maluchów to dla niektórych najlepszy sposób spędzania czasu
- 12 Quake 3**
ID SOFTWARE / LEM - PC, N64
8 Quake jest jak dobre wino. Im starsze, tym lepsze. Chociaż wiele zależy od głosowania
- 13 Tekken 3**
NAMCO / SONY - PSX
P Najsłynniejsza bijatyka i jedyna gra na Waszej liście bez wersji na PC. To dopiero sukces
- 14 Sydney 2000**
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX
11 Zamiast męczenia się na siłowni można pocwiczyć mięśnie (nadgarstków)
- 15 Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP - PC
17 Kto mógł przypuszczać, że taka bajka może dostarczyć tyle przyjemności i wrażeń
- 16 Grand Theft Auto**
TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX, GBC
18 Do spadku już niedaleko. Ciekawe, kiedy do niego dojdzie i czy odbędzie się to z hukiem
- 17 Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC
13 O wojnie w Kosmosie zaczyna być coraz ciszej. Są inne atrakcje, np. skoki Małysza
- 18 UEFA Euro 2000**
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX
15 Czas zakończyć XX wiek i pozbyć się starych (nie zawsze dobrych) emocji...
- 19 FIFA 2001**
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX
N ...pora zająć się tym co przyniesie rok 2001. A może awans polskiej reprezentacji i FIFY?
- 20 Wrota Baldura**
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC, PSX
P Ding, dong! To Wrota Baldura pukają do drzwi listy. Ciekawe, kto im otworzy? Diablo?



SIEDMIU WSPANIAŁYCH



Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od początku wieku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



Diablo 2
Jak widać w nowym tysiącleciu Diablo trzyma się całkiem dobrze



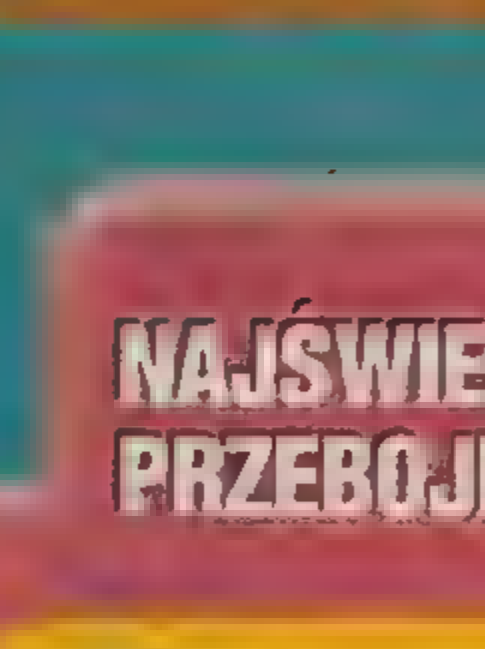
2 The Sims
Ciekawe, czy doczekamy się wersji Simów w Kosmosie



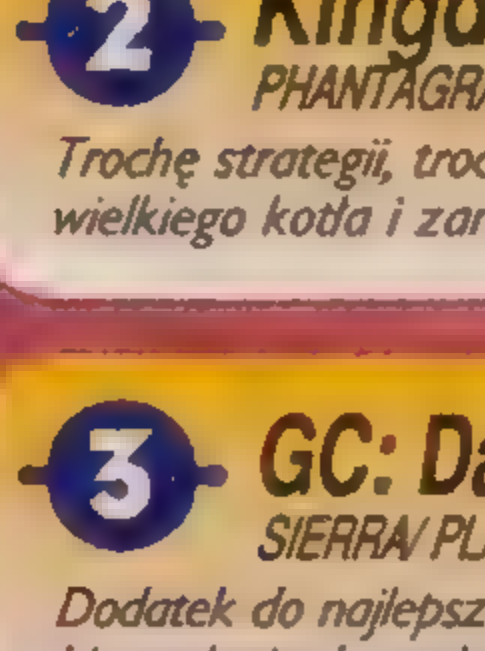
GTA 2
Już niedługo zwykłe jeżdżenie po ulicach nie będzie modne...



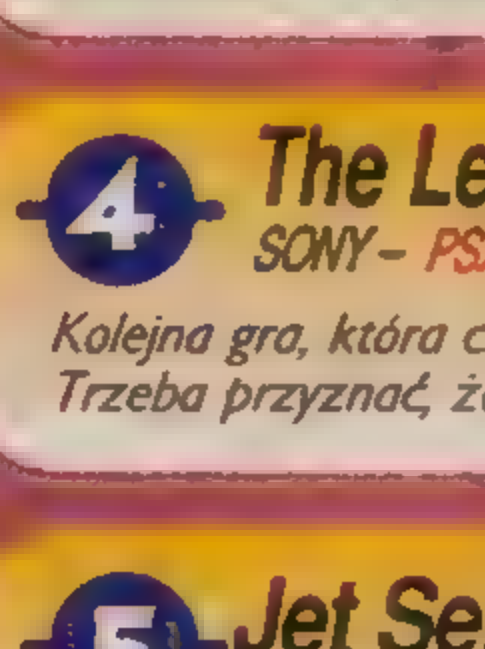
4 FIFA 2000
Hej! Co tutaj robi ten numer 2000? Mamy już 2001!



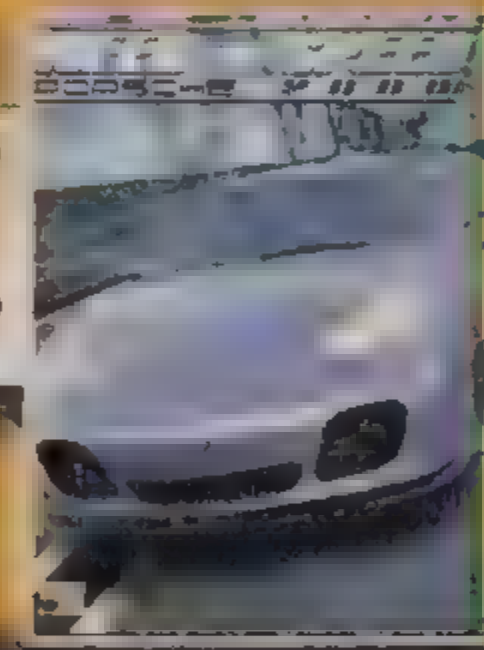
5 Worms Armageddon
Rrrroba! Do boju marsz! To dopiero połowa ciężkiej drogi



6 Need for Speed: Porsche
Jedynie prawdziwe wyścigi na liście zajęły całkiem wysoko



7 Diablo
Na początku i na końcu listy znalazło się Diablo, nowe i stare



NAJŚWIEŻSZE PRZEBÓJE



2 Kingdom Under Fire
PHANTAGRAM / CD PROJEKT - PC
Trochę strategii, trochę RPG. Potem trzeba to wrzucić do wielkiego kotła i zamieszać. Ciekawe, co z tego wyjdzie

3 GC: Dark Conspiracy
SIERRA / PLAY IT - PC
Dodatek do najlepszej strategii ostatniego roku ma ciężkie zadanie do spełnienia - dorównanie pierwowzorowi

4 The Legend of Dragoon
SONY - PSX
Kolejna gra, która chce dorównać sadze Final Fantasy. Trzeba przyznać, że ma swój urok

5 Jet Set Radio
SEGA / LANSEK - DC
Chcesz zostać mistrzem rolek? Znudzili ci się zwykłe gry? Spróbuj JSR, a na pewno się nie zawiediesz



A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 NBA Live
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX

27 Zeus
SIERRA / PLAY IT - PC

28 Sim City 3000
MAXIS / EA / LEM - PC

29 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE / LEM - PC

30 Half Life
SIERRA / PLAY IT - PC

1 Giants: Citizen Kabuto
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC

Wreszcie doczekałeś się od dawna zapowiadanego przeboju. Walka o pewną Wyspę nie będzie lekka, ale dzięki temu będziesz mógł sprawdzić się w prawdziwym boju



Giants Citizen Kabuto

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę GIANTS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedziały na pytanie: Jak się nazywa były pupil Sea Reapers?

Tę grę zapowiadano jako nietypowy RTS, a nawet strzelaninę FPP. Tymczasem okazała się przełomowym połączeniem Akcji i Przygody, w którym strategia jest tylko dodatkowym elementem

Gra zaskakuje już od pierwszych chwil po uruchomieniu. Przede wszystkim nie jest to kolejna epicka opowieść o walce Dobra ze Złem. Nic z tych rzeczy. Akcja rozgrywa się na asteroidzie, którego powierzchnię pokrywają oceany i liczne wyspy. Kraina to była niegdyś rządzona przez rasę Sea Reapers, której służył potężny olbrzym Kabuto. Kiedyś jednak poczuł się niedoceniony, a nawet wykorzystywany i zbuntował się. Sytuacja skomplikowała się jeszcze bardziej, gdy na ów świat trafiła grupa Meccaryns, zwanych powszechnie Meccs. Są to podróżnicy, którzy rozbili się podczas powrotu z wakacji (na planecie Majorka) i musieli awaryjnie lądować. W ten sposób ci w sumie dość sympatyczni faceci trafili jak śliwki w kompot, czyli prosto między Kabuto i Reaperów. Spotkali też miejscową rasę niewielkich istot zwanych Smarties (cwaniaczki?), pomiatanych (nikt nie lubi małych...) przez obie strony wielkiego konfliktu. A skoro (jak już wspomnieliśmy) Meccowie to mili faceci, więc zdecydowali się pomóc sprytnym malcom. I dlatego właśnie zaczęli zabawę.

Gra została podzielona na trzy kampanie, poświęcone odpowiednim stronom tego konfliktu. Opowieść zaczyna się od przygody Meccarynów i powoli poznajesz piękny, ale dziwny świat GIANTS. Sama rozgrywka przypomina nieco SACRIFICE, jeśli chodzi o elementy strategiczne i walkę. Jednak pod wieloma względami gra jest bardziej podobna do MDK. Akcja pokazana jest zazwyczaj z perspektywy trzeciej osoby, tak że widzisz bohatera, którego poczynaniami sterujesz. Oprócz tego można przełączyć się na widok FPP z obowiązkową spluwą w dłoni, albo tryb snajperski (zupełnie jak w MDK). Środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe i co tu dużo mówić – naprawdę urzeka! Przepiękne baśniowe i tropikalne krajobrazy sprawiają wrażenie jakby wyjętych z Nibylandii. Postacie są zróżnicowane. Smarties wyglądają (i zachowują się) po prostu komicznie, Reapers to potwory, równie groźne i ohydne jak wszystkie monstra z SACRIFICE. Do tego są jeszcze postacie uzbrojonych i opancerzonych żołnierzy, którzy wyglądają jakby trafili tu z poważnego RTS w stylu GROUND CONTROL czy DARK REIGN II. Jednak głównym i dominującym elementem w grze jest humor. GIANTS wyśmiewa wszystkie schematy znane i w nieskończoność powtarzane w filmach i innych grach komputerowych. Bohaterowie zachowują się komicznie, zaś ich dialogi... Quentin Tarantino nie wymyśli lepszych. Boki zrywać!

A oprócz tego, że w czasie zabawy w GIANTS będziesz śmiać się długo i głośno, to powinieneś jeszcze wykazać się wykonaniem szeregu zręcznościowych i militarnych zadań. Chociaż bronie w grze swym wyglądem przypominają uzbrojenie kosmitów z filmu „Marsjanie Atakują” to walka jest całkiem na poważnie. Przeciwnicy są szybcy, sprytni i naprawdę niebezpieczni. Będziesz musiał zmierzyć się nie tylko z rojami małych pajakowatych potworów, ale także z prawdziwymi kolosami, a nawet snajperami wroga. Do tego co jakiś czas pojawiają się w grze zadania, polegające na ratowaniu z różnych opresji bezradnych Smarties. Maluchy mają mnóstwo kłopotów: a to ktoś chce zrobić z nich przekąskę, a to trzęsienie ziemi zrujnowało ich wioskę. Trochę to przypomina przygody sławnego Kenny'ego z South Park.

Bardziej poważnie potraktowano natomiast rasę Sea Reapers, która za wszelką cenę chce odzyskać kontrolę nad światem, niegdyś do nich należącym. Nową przywódczynią tej rasy jest



W grze pojawia się sporo podejrzanie wyglądających stwórków. Trudno się zorientować, gdzie mają głowę, a gdzie ogonek



Brutalna siła nie zawsze jest godna po-
tępienia. Czasami pomaga przeżyć



Bajecznie kolorowe
krajobrazy to widok
w GIANTS całkiem
zwyczajny



Uwaga! Zbliża się Kabuto.
A dzisiaj nie myl ząbków...



Samolot? Wiatrakolot? Nieważne, trzeba ratować
Smartiesy. Cip, cip, cip, gdzie jesteście?



Sea Reapers tylko na pierwszy rzut oka wyglądają powab-
nie i łagodnie. To wyjątkowo zachłanna rasa

niejaka Dolphie, która bardziej niż na klasycznym ar-
senale polega na czarach. Sea Reapers, tak jak Mecco-
wie, mogą budować bazy i działać jak klasyczne grupy
w RTS. Natomiast Kabuto jest przeciwieństwem obu
powyższych sił. To gigant niosący śmierć i zniszczenie,
a jego bronią jest brutalna siła. Zamiast
ultratechnologicznych wynalazków i nad-
przyrodzonych mocy, Kabuto posiada nad-
przyrodzoną krzepę i dużo adrenaliny
(to jego specjalny atak). Może niszczyć
budynki rzucając się na nie, albo
zgładzać całe oddziały wroga po
prostu wybierając się po nich na
spacer. Poza tym może również
składać jaja i wzywać na pomoc
swoje potomstwo.

Jak widać, uniwersum GIANTS
jest pojemne – futurystyczna broń, Obcy i czary.
Jednak nawet ta mnogość sprzecznych ze
sobą elementów nie razi, gdyż jest to gra
z przymrużeniem oka.

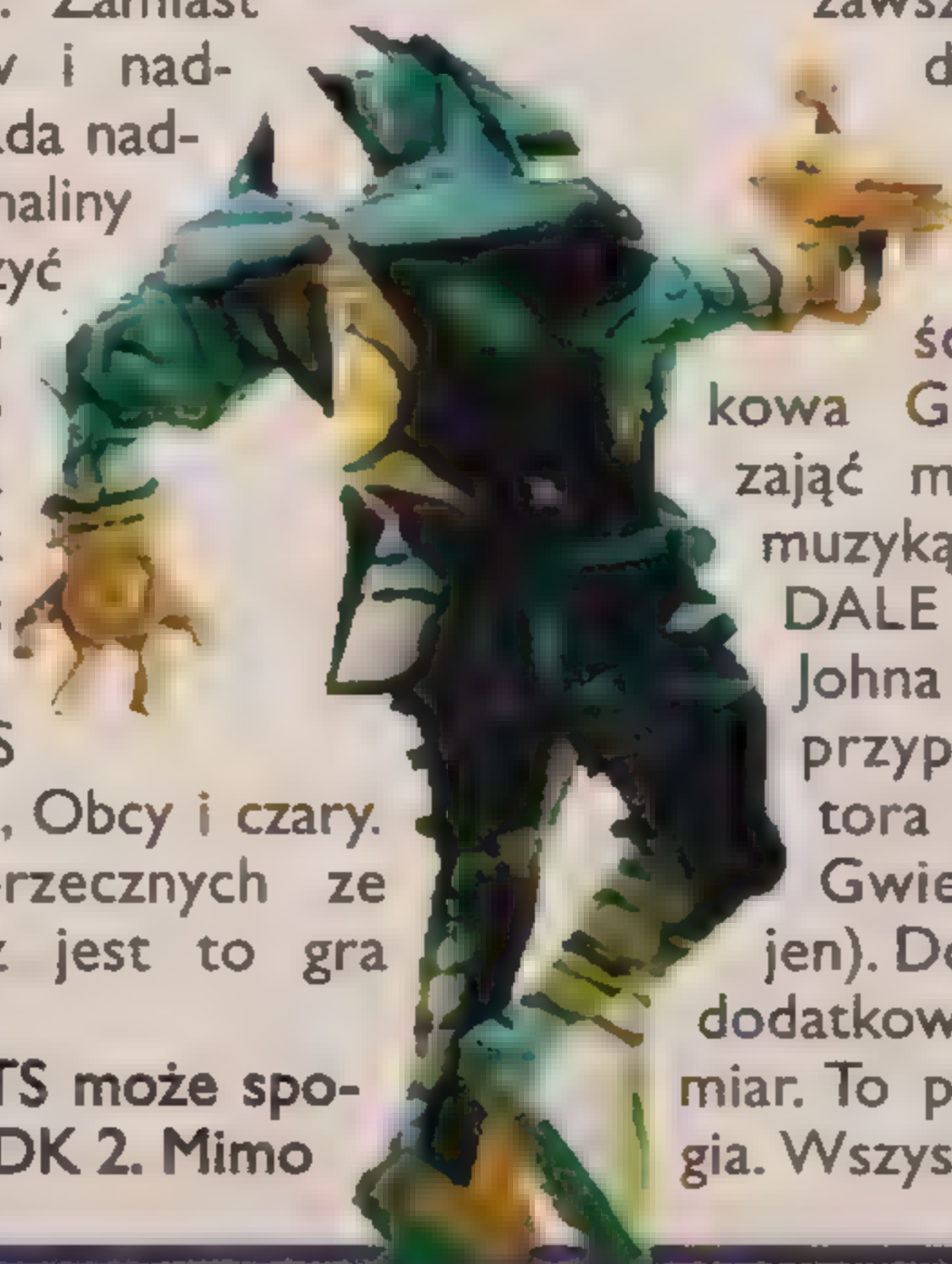
Jeśli chodzi o grafikę, to GIANTS może spo-
kojnie konkurować ze ślicznym MDK 2. Mimo

tego, że plansze przedstawiające tropikalne wyspy
są ogromne, to projekty miejsc, budynków i istot
zrobiono wyjątkowo dobrze. Dzięki temu nie masz
wrażenia (tak częstego w grach akcji), że spędzasz
czas głównie na bieganiu po ciasnych tunelach, gdzie
zawsze jest tylko jedna droga prowadząca
do wyjścia. Oszałamiający efekt po-
głębia jesz-

cze muzyka.

Wspaniała
ścieżka dźwię-
kowa GIANTS może
zająć miejsce między
muzyką z ICEWIND
DALE a utworami
Johna Williamsa (dla
przypomnienia au-
tora kompozycji do
Gwiezdnych Wo-
jen). Dodaje ona grze
dodatkowy, filmowy wy-
miar. To prawdziwa ma-
gia. Wszystkie zalety gry

sprawiają, że GIANTS może przykuć do komputera
na godziny, dni i tygodnie. Polecić ją można zarów-
no miłośnikom propozycji w stylu MDK, jak fanom
FPP, którzy oprócz „fragowania” kolegów lubią tro-
chę pośmiać się ze znanych klimatów. A śmiech, jak
wiadomo, to samo zdrowie.



Gigants: Citizen Kabuto
Ha, Ha, Ha Plus Dużo Akcji
tel. Interplay / CD Projektor 1-10 graczy
Min: Pentium II 350, 64 RAM, Akcel 3D
Zal: Pentium III 450, 128 MB RAM, Akcel 3D
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6
+ Bardzo ładna grafika, duże plansze, spora
dawka humoru, pomysłowość
- Taki przebieg może nie spodobać się tylko
prawdziwym ponurakom
GIANTS są dobrą rozrywką na
smutne zimowe wieczory, kiedy
warto pograć w coś emocjonujące-
go, ale też śmiesznego

KINGDOM UNDER FIRE

Pierwsze wrażenie jest bardzo trafne. Gra rzeczywiście w wielu miejscach przypomina klasyka i ojca gatunku – WARCRAFT. Znajdują się tutaj właśnie takie klasyczne misje RTS, połączone w dwie kampanie – jedna na rzecz Sił Światła, druga w barwach Sił Ciemności. Jest tu wszystko,

co w klasycznej strategii czasu rzeczywistego być powinno: zbieranie surowców, rozbudowa wioski i szkolenie wojsk. Poza tym dodano kilka nowych elementów – herosów oraz mnóstwo magicznych i cudownych zdolności. Obie strony mają odpowiednich bohaterów – są to wielcy wojownicy, wodzowie, czarodzieje i tajemniczy Rycerze Xok (Jedi!). Te specjalne postacie to naprawdę potężni herosi – mogą dowodzić armiami i w pojedynkę rozgrywać potężne wojska wroga. Dodatkowo w kampaniach pojawiają się epizody RPG, a raczej Action-RPG w stylu DIABLO. W tych misjach występują sami bohaterowie, którzy muszą wykonać jakieś niebezpieczne i wymagające heroizmu zadania – zejść do podziemi, przekazać tajne listy, czy zmierzyć się oko w oko z przeciwnikami.

Nie sposób powiedzieć, że KINGDOM UNDER FIRE to gra przełomowa czy odkrywczą. Tak nie jest. Widok pola bitwy nie różni się zbytnio od tego znanego z WARCRAFT II. Budowle i jednostki są jakby żywcem wyjęte z tamtej gry i jej klonów. Są tu farmy, koszary, gdzie rekrutuje się wojsko, twierdze, świątynie, w których uczą się kapłani, kuźnie i wieże strażnicze. J jednostki przymierza „tych dobrych” to templariusze, wojownicy, łuczniczki, zwiadowcy i kapłani. Orkowie mają oczywiście ich odpowiedniki – od



Gdy łuczników kupa... Z taką siłą naprawdę trudno wygrać

zwyczajnych goblinów i żołdaków po potężne Ogry. Jednym słowem: wszystko jak w klasycznej grze fantasy. To jeszcze nie koniec „zapożyczeń” od znanej gry Blizzarda. WARCRAFT II urozmaicił ten znany baśniowy krajobraz maszyną i wynalazkami Krasnoludów, takimi jak proch, armaty, maszyny parowe i latające urządzenia. Twórcy KINGDOM UNDER FIRE, jak widać, nie mogli oprzeć się pokusie, i też umieścili je w swojej grze – znajdziesz więc tutaj np. balony i krasnoludzkich puszkarzy, taszczących bombardę na plecach. Magia, podobnie jak inne elementy gry, wygląda znajomo: są magiczne pociski, deszcze lodowych sopli, zaklęcia paraliżu i kule ognia, czyli wszystko to, czego nie może zabraknąć w żadnej produkcji fantasy. Teraz wypadałoby odpowiedzieć na pytanie: czy tyle zapożyczeń i znanych rozwiązań sprawia, że gra jest gorsza od innych RTS-ów? W sumie nie. Przecież WARCRAFT to klasyka gatunku, do której warto nawiązywać. I chyba właśnie takie było zamierzenie autorów programu.

Jeśli chodzi o drugą warstwę gry, czyli misje RPG, to nie bez powodu narzuca się skojarzenie z DIABLO. Bohaterowie w pojedynkę lub w niewielkiej grupie, co i rusz muszą

CIĘKAWA AKCJA!
W konkursie CIĘKAWA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę KINGDOM UNDER FIRE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile było w WARCRAFT II?

Zmagania przymierza ludzi, Elfów i Krasnoludów z Orkami oraz innym paskudnym tałatajstwem. Brzmi znajomo, nieprawdaż?



Spolszczenie gry jest dobre, ogólne wrażenie psują tylko głosy lektorów. Jak widać wirtualna walka na śmierć i życie nie wzbudziła w nich emocji



Skoro w grze pojawiają się elementy RPG, to nie może w niej zabraknąć także ładnie (i efektownie) prezentujących się bohaterów



Podczas walki panuje spore zamieszanie i nie wiadomo na którą stronę przechyliła się szala zwycięstwa



Misje w podziemiach to kolejny „stały” element opowieści o śmiółkach i potworach



Dodatkową atrakcją KINGDOM UNDER FIRE jest możliwość stworzenia własnych map i ozdobienia ich różnymi pułapkami, potworami i innymi atrakcjami. Dzięki ci edytorze!



Nie warto się starać, budować, szlifować. Wszystko i tak pochłonie ogień

schodzić do podziemi, przeszukiwać zakamarki starych krasnoludzkich twierdz, pradawnych nekropolii czy innych ciemnych dziur w ziemi. Co tam spotykają? Oczywiście potwory! Są szkielety, wielkie pająki, wampiry i duży wybór innych monstrów z baśni oraz legend. Oprócz walki z maszkarami na bohaterów czekają pułapki, no i skarby! Nikt, kto choć raz zagrał w DIABLO, nie będzie miał wątpliwości – eliksiry w kolorze czerwonym leczą rany, niebieskie przywracają manę. Poza tym są jeszcze magiczne napoje zwiększające siłę, atak czy obronę bohaterów i inne różności. Trochę łażenia po podziemiach i już trafia się na klasyczne dylematy – magiczny miecz zwiększa Atak o 10, a Obronę o 5. Królewski miecz natomiast daje +8 do Ataku i 150% obrażeń przeciw Ożywioncom... I co tu zabrać, wszystkiego nie da rady! A oprócz tego są jeszcze magiczne zbroje, korony, medaliony czarów, rękawice, pierścienie, bransolety i inne wyroby jubilerskie. No i na koniec tych wszystkich przygód czekają tak zwane „eksy”, czyli punkty doświadczenia. A jak? Bohaterowie przecież muszą zdobywać kolejne poziomy swoich profesji, a wraz z nimi dodatkowe punkty życia i nowe magiczne zdolności. Co ciekawe i ważne, doświadczenie zdobywają także zwykli żołnierze. Jeśli uda im się przeżyć kilka potyczek – mają więcej żywotności i many. A do tego prawie każda istota w grze ma dodatkowe zdolności. Templariusze mogą wykonać atak z szarży czy osłonić się magiczną aurą. Niektóre jednostki potrafią się maskować, łucznicy używają strzał zwykłych albo ognistych, kapłani wraz z doświadczeniem i rozwojem ich świętyń otrzymują kolejne zaklęcia leczące czy odpędzające Nieumarłych. Jest tak wiele różnych opcji i często wydarzenia następują po sobie tak szybko, że w bitewnym zamęcie nie sposób uruchomić tych wszystkich cudów. Na szczęście jest na to rada. Gra ma opcję sterowania czasem. Kiedy trwa walka, możesz spowolnić rozgrywkę, tak aby wydać wszystkim jednostkom stosowne rozkazy. A zamiast czekać aż chłopcy moloźnie wybudują jakiś dom czy zbierają potrzebne surowce – możesz nieco przyspieszyć grę.

Trudno ocenić grafikę KINGDOM UNDER FIRE, gdyż niektóre elementy wyglądają nieco archaicznie, a inne wypadają bardzo dobrze – całość sprawia jednak przyjemne wrażenie. Na uwagę zasługuje niewątpliwie muzyka. Wspaniała, monumentalna, filmowa, nieco orientalna i bardzo nastrojowa! Twórcy zdawali sobie sprawę, jak dużą rolę gra udźwiękowienie programu. Niestety, wrażenie to nieco pogarsza polskie tłumaczenie. W warstwie językowej

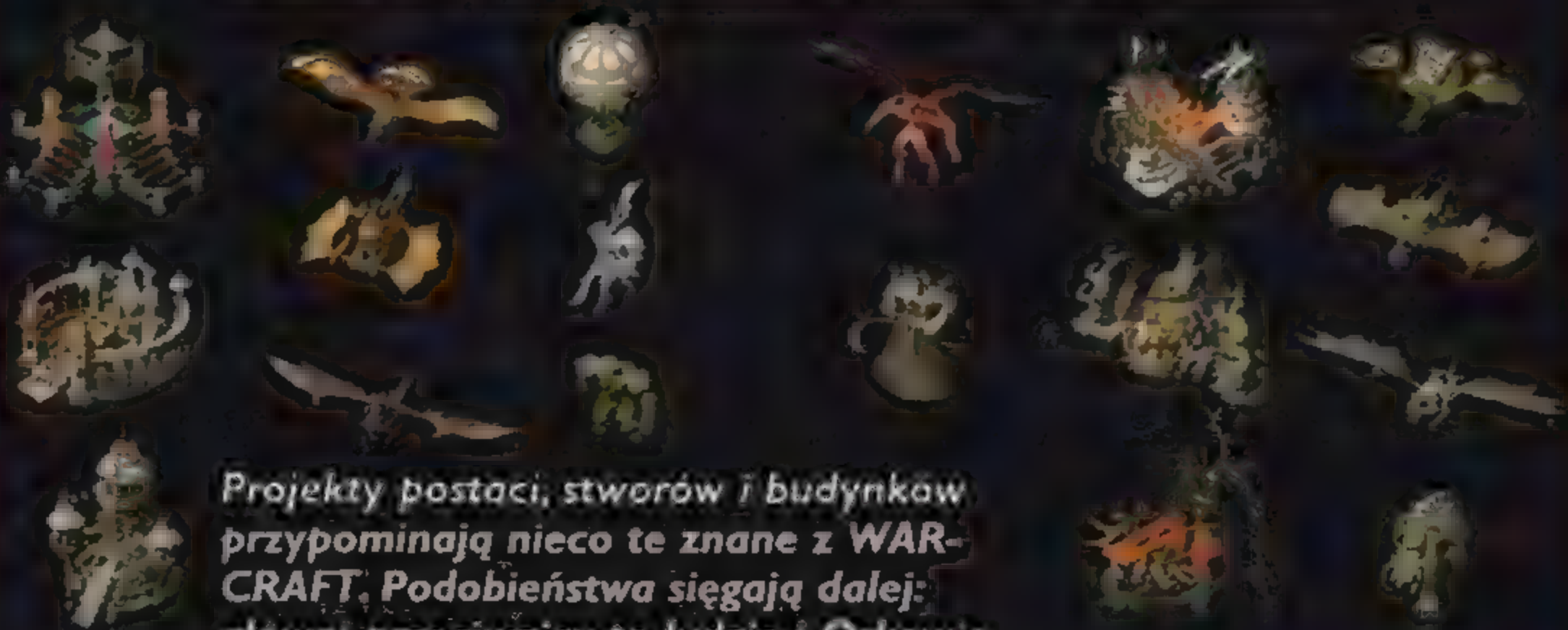
wszystko jest w porządku, czego nie można, niestety, powiedzieć o głosach lektorów. Komendy i informacje w stylu „Jesteśmy atakowani”, „Pojawił się wróg!” są wymawiane w intonacji podobnej do znanej z dworców: „Pociąg osobowy z Kuluszek wjeżdża na tor czwarty”. Żadnej werwy, żadnego zaangażowania. Kompletny brak emocji. Fatalnie, naprawdę fatalnie. Cóż, zawsze można jednak wysłuchać się ścieżką dźwiękową. A jest czym!

KINGDOM UNDER FIRE to połączenie najbardziej klasycznego z możliwych RTS-ów, z równie klasycznym RPG-iem. I gdyby nie to, gra nie byłaby warta uwagi. Ale sama mieszanka tych dwóch elementów i okraszenie całości przyjemnymi i drobiazgowymi, takimi jak bohaterowie, zdolności specjalne i zdobywanie doświadczenia, sprawia, że w KINGDOM UNDER FIRE gra się bardzo miło.



Strona ma swoje wersje w kilku językach (także po chińsku) i znajdziesz na niej dużo przydatnych informacji.

LUDZIE, ORKOWIE I INNE STWORY



Projekty postaci, stworów i budynków przypominają nieco te znane z WAR-CRAFT. Podobieństwa sięgają dalej: główni przeciwnicy to ludzie i Orkowie

Kingdom Under Fire
Trocę Strateg Trocę RPG
79 zł Phantagram / CD Project 1- Int. graczy
Min: Pentium 266, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 64MB RAM, Akcel. 3D
Grafika Dźwięk Frajda
+ Połączenie dwóch popularnych gatunków wypadło całkiem pomyslnie
- Ile razy można powtarzać te same, ograne od lat schematy?
Jeśli znudziły ci się zwykłe RTS i RPG, to zasiań do KINGDOM UNDER FIRE – będziesz miał dwa w jednym!

5

GROUND CONTROL

DARK CONSPIRACY

Chyba nikogo nie dziwi, że GROUND CONTROL doczekał się dodatku. Ta gra to przecież prawdziwa rewolucja w gatunku Strategii Czasu Rzeczywistego. Teraz możesz cieszyć się nią dłużej – właśnie nadciągnęły nowe misje i jednostki

Sarah Parker znajduje się między młotem, a kowadłem. Między Craven, a Zakonem

GROUND CONTROL pojawił się dość nieoczekiwanie, okazując się niezłym prezentem dla miłośników RTSów. W tej strategii nie buduje się baz i nie „produkuje” żołnierzy w koszarach, nie wydobywa złota, ani innych cudownych surowców. Nie ma też tutaj drzewka rozwoju technologii, a misje nie polegają jedynie na wycinaniu przeciwników do nogi. To prawdziwy symulator walki. Ba! Świetny symulator. Są tu obciążenia, zadania szpiegowskie i sabotaże. Czasem trzeba uwolnić jeńców, innym razem odszukać coś ważnego, czy po prostu wziąć nogi za pas i próbować przebić się przez kordon przeważających sił przeciwnika. To wszystko przedstawione jest wyjątkowo ładnie. Wystarczy powiedzieć, że w GROUND CONTROL czołg wygląda jak czołg, a skuter jak skuter.

WIELKA AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać dodatek do GC! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłają na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza podtytuł dodatku do GC?

Do tego można robić oddalenia tak, że widać rozległy teren i przemieszczające się po nim jednostki, albo przybliżyć widok i... podziwiać szczegółowo przedstawionych żołnierzy, ich twarze i łuski syjące się z karabinów. To prawdziwy przełom. Tych, którzy zasmakowali w GROUND CONTROL ucieszy na pewno wiadomość, że powstał pierwszy dodatek do tej gry. DARK CONSPIRACY to kontynuacja wydarzeń rozgrywających się wcześniej. Sarah Parker dalej prowadzi swoją wojnę przeciw wszystkim. A wrogów ma coraz więcej. Z jednej strony poluje na nią Korporacja Craven, z drugiej czai się Zakon Nowego Świtu. Bohaterka ma

wiecz przed sobą naprawdę ciężkie zadanie do wykonania. Na szczęście będzie mogła zyskać sojuszników. Innymi słowy, w DARK CONSPIRACY pojawia się trzecia frakcja, która nie jest ani bogatą megakorporacją, ani fanatyczną sektą. To najemnicy, którzy w ogólnym zamieszaniu starają się ująć z życiem. Ich sprzęt to maszyny z odzysku, wielokrotnie naprawiane i modyfikowane. Broń to eksperymentalne prototypy, potężne, ale nie do końca sprawdzone w działaniu. Oczywiście ta grupa nie została dodana do świata gry ot, tak sobie, żeby było więcej ludzi na polu walki. Będziesz mógł dowodzić wszystkimi jednostkami najemników Phoenix. To jednak nie wszystko, co oferuje DARK CONSPIRACY. Dodatek to przede wszystkim 15 nowych misji, czyli zupełnie nowa kampania. Trzeba przyznać, że poszczególne za-



Dodatek do GC dalej olśniewa wspaniałą grafiką. Ach, i te efekty!





Warunki pogodowe mogą dać się we znaki nawet najsilniejszym żołnierzom. W końcu nikt nie lubi zacinającego śniegu

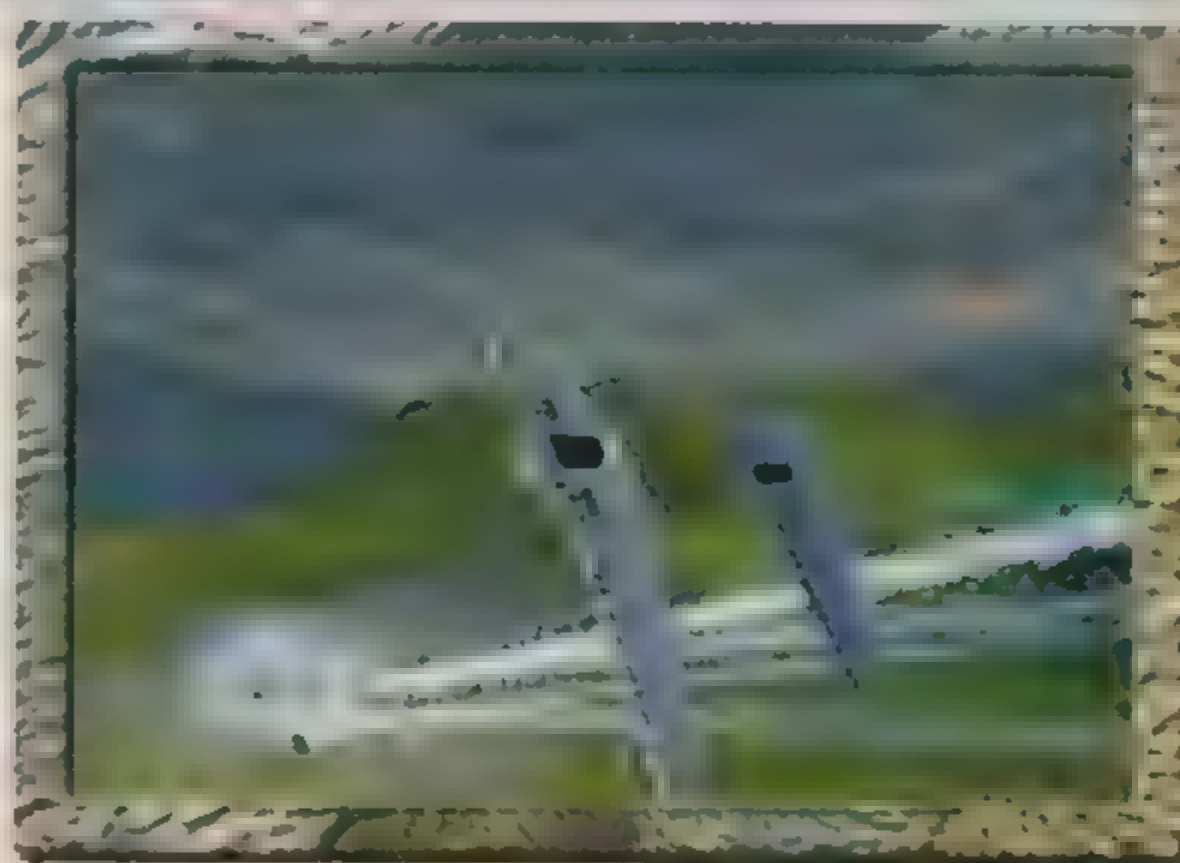


Do zestawu włączono także wielkie roboty. To taki mały smaczek, który dodaje uroku i tak już świetnej grze



W każdym szanującym się dodatku do gry nie może zabraknąć nowych misji...

dania nie należą do łatwych, a skoro w dalszym ciągu nie można zapisać gry w trakcie walki, to osiągnięcie zwycięstwa jest naprawdę trudne. Misje są wielostopniowe, tak więc najpierw masz tylko podstawowe cele – dojechać na miejsce, odebrać przesyłkę i powstrzymać wroga, a potem... sprawy się komplikują. Sarah i jej żołnierze co chwila wpadają w zasadzki zastawiane przez wojska korporacji Craven, która oferuje nagrodę za głowę zdrajcy, oraz Zakonu walczącego w imię zasad. Poza tym jak zwykle jest niezwykle. W jednej misji musisz przeszukać pozostałości starej bazy księżycowej, bo brakuje ci pewnych części. Innym razem masz poszukać sprzymierzeńców. Kiedy indziej odbić porwanego kolegę. Na monotonię zadań nie można narzekać. Są tu misje, w których się ucieka, są zadania wymagają-



Walki to nie tylko starcia na ziemi. W końcu powietrza też trzeba chronić



Sarah Parker znowu walczy przeciwko wszystkim. Ach, te kobiety...

ce zakradania się na tyły wroga, operacje powietrzne, walki na mroźnych pustkowiach oraz spalonych słońcem pustyniach i zadymionych miastach.

Oprócz wprowadzenia do gry nowej organizacji najemników, autorzy programu nie zaniedbali już istniejących sił. Zarówno Craven jak i Zakon zyskali po kilka nowych jednostek. Same wojska dostały jeszcze kilka specjalnych umiejętności i takie wyposażenie, jak lepszą amunicję, granaty, moździerze i tym podobne. Miłośników wielkich robotów ucieszy zapewne fakt, że do klasycznych czołgów i wozów bojowych dołączyło kilka mechów. Nie wpływa to bardzo na całą zabawę, ale duży pojazd uzbrojony w działko łańcuchowe robi wrażenie. Oprócz

tego w grze jest kilka nowych jednostek, jak chociażby stawiacz min.

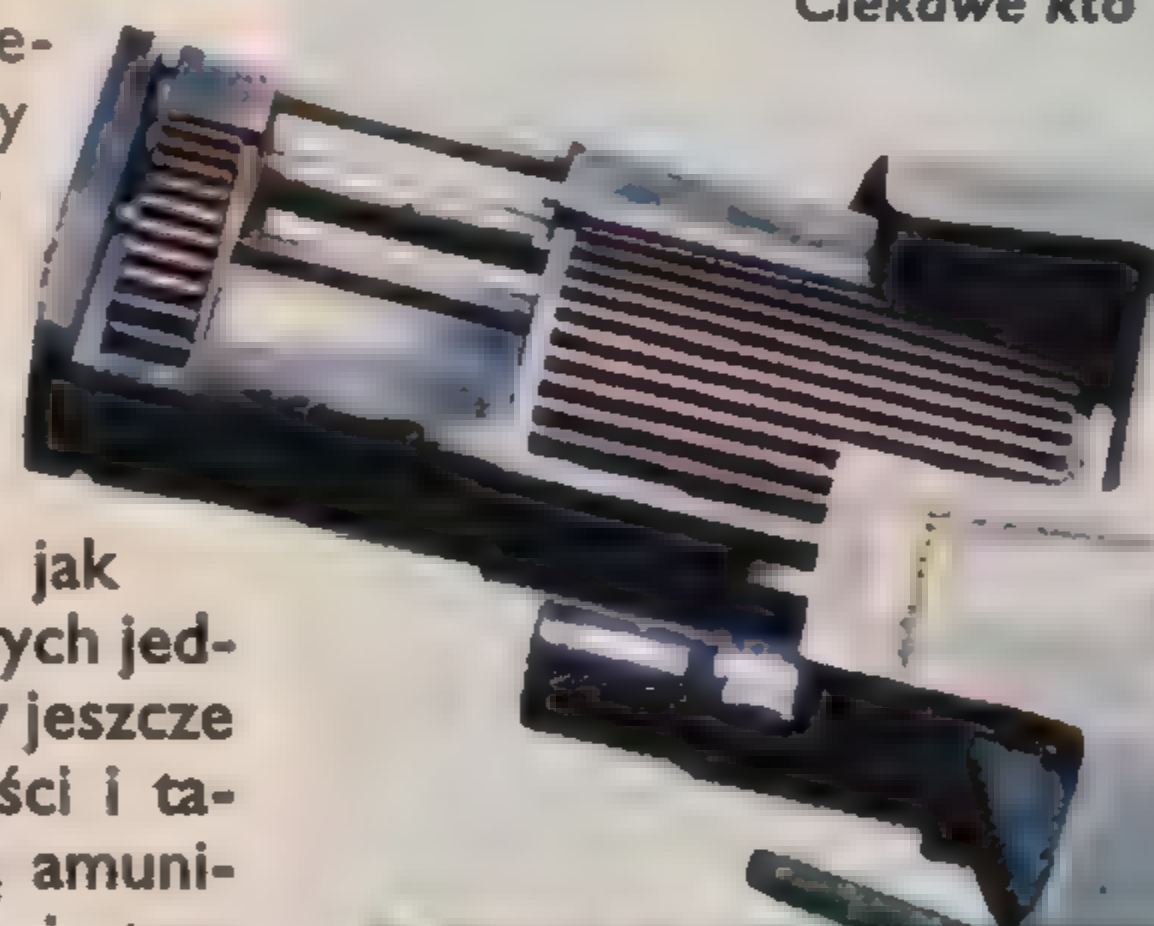
Nie zabrakło także nowych misji do gry wieloosobowej, tak więc i miłośnicy walki z żywym przeciwnikiem znajdą coś dla siebie.

Jeśli chodzi o grafikę i dźwięk, to nic się nie zmieniło. Gra nadal wygląda wspaniale i zachwyca możliwościami programu. Na czubku tego tortu o nazwie DARK CONSPIRACY znajduje się jeszcze wisienka, czyli przerzyniki filmowe między misjami. Są to piękne trójwymiarowe sekwencje pokazujące starcia na lądzie, powietrzu i w kosmosie. Miłośnicy sf i dobrej strategii powinni być zachwyceni!

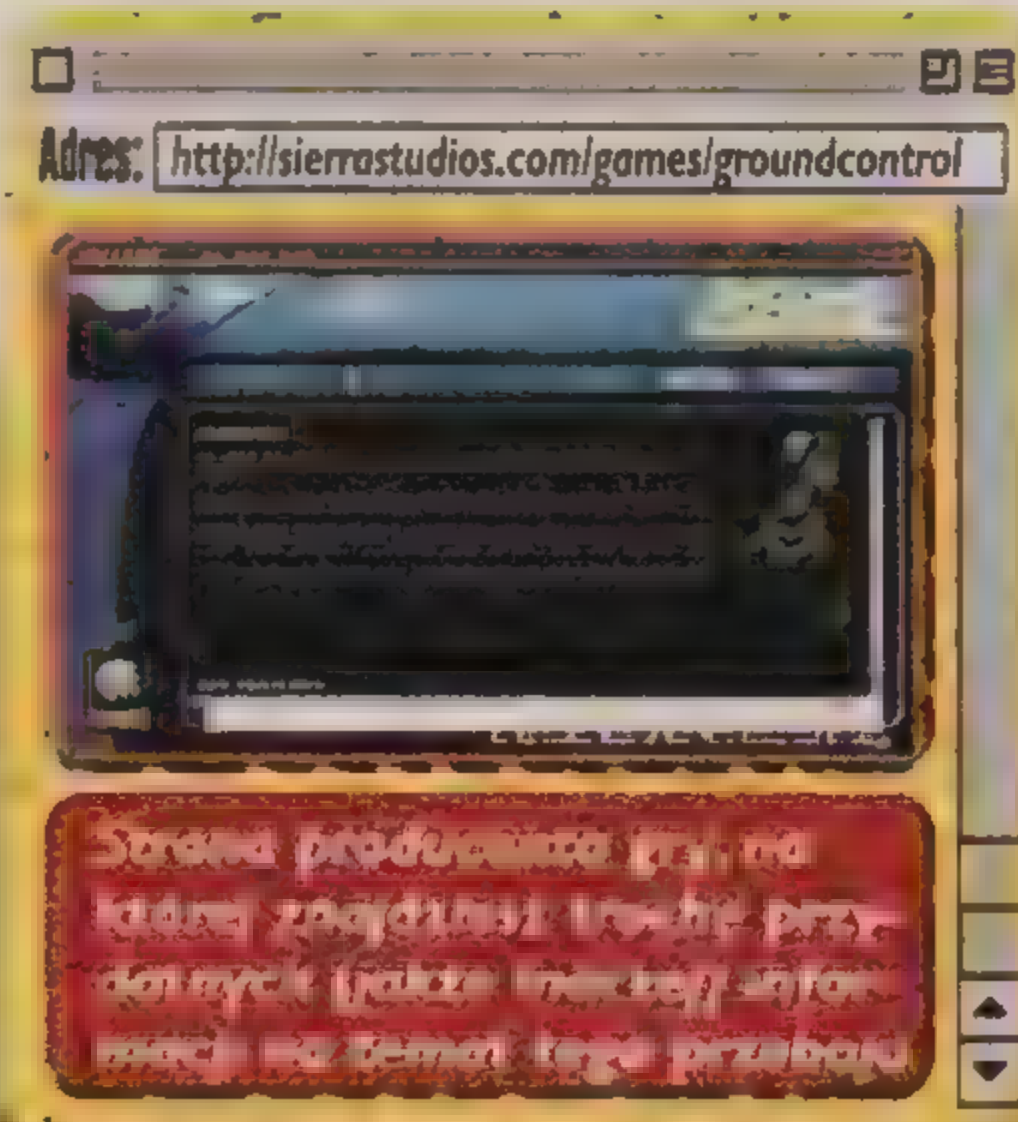


...tym razem przygotowano ich 15 i zabawa może trwać dłużej i dłużej

Do walki tym razem stają trzy frakcje. Ciekawe kto wygra?



Znajdziesz się nawet na pustkowiach, gdzie palące słońce przypieczy żołnierzy



GC: Dark Conspiracy
Prawdziwego RTS 3D Ciąg Dalszy

19 zł Sierra / Play-It 1 - 8 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 400 MB HDD
Zal: Pentium III, 64 MB RAM, Akcel. 3D

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

Dość dobra, trójwymiarowa grafika, zróżnicowane misje, świetny klimat gry

Wysoki poziom trudności, brak możliwości zapisania stanu gry w trakcie misji

DARK CONSPIRACY to pierwszy dodatek do przełomowego RTS 3D. Nowe misje, nowe jednostki i nowe planety... Czego chcieć więcej?

6

EUROPA UNIVERSALIS

Tym razem, zamiast kolejnego starcia Elfów i Goblinów, prawdziwe wyzwanie dla miłośników strategii – ostra walka o dominację w historycznej Europie

Pomysł na EUROPE UNIVERSALIS był iście karkołomny. Jej twórcy chcieli bowiem stworzyć grę rzetelnie przedstawiającą konflikty w Europie od XV do końca XIX wieku! Uwzględniono tu przede wszystkim główne mocarstwa nowożytnego świata – Hiszpanię, Portugalię, Francję, Zjednoczone Królestwo i Rzeczpospolitą Obojga Narodów. Ale nie można było pominąć i innych nacji, narodów, państw i księstw – jest Mołdawia, Brandenburgia, Turyngia, Lotaryngia, Wenecja i wiele innych. Nie da się ukryć, że EUROPA UNIVERSALIS jest dobrze osadzona w realiach historycznych. Wprawdzie bez znajomości dziejów naszego kontynentu można nie tylko w nią zagrać i świetnie się bawić, niemniej jednak pewna wiedza historyczna naprawdę się przydaje. Trzeba przyznać, że twórcom EUROPY UNIVERSALIS udało się zachować zgodność z faktami. Są tu, co prawda, pewne nieścisłości – czasem jakieś ziemie nie znajdują się tam, gdzie powinny lub jakieś wydarzenie ma miejsce wcześniej niż w rzeczywistości – ale to w końcu gra komputerowa, a nie multimedialna encyklopedia i program edukacyjny



Taka duża mapa i tyle pięknych ziem do podbicia. Całe szczęście, że tym razem nie chodzi tutaj o wyróżnienie wszystkich do nogi. Wreszcie jakaś odmiana

(choć gra uczy zasad, jakimi rządzi się polityka). Tak czy inaczej EUROPA to, pod względem merytorycznym, produkt na naprawdę wysokim poziomie. Uwzględnione są w nim postacie autentycznych władców, rzeczywiste zmagania o strefy wpływów i prawdziwe wynalazki.

Gra to zestaw kilku kampanii, np. Wiek Wielkich Odkryć, Wielka Wojna Północna, Wiek Oświecenia. W każdym z tych wielkich scenariuszy występuje po kilka mocarstw. Wystarczy wybrać jedno z nich i rozpocząć zmagania. Na czym polega zwycięstwo w EUROPA

UNIVERSALIS? No, na pewno różni się od schematów znanych z innych gier. Tu nie chodzi o to, aby wybić Orków do nogi i spalić ich wsie. Aby zwyciężyć, nie musisz opanować całego świata! Tutaj każde państwo ma swoje własne cele, takie jak zdobycie danego terytorium, utwierdzenie swojej pozycji, dokonanie odkryć geograficznych i założenie kolonii. Ale to nie wszystko. EUROPA UNIVERSALIS nie ogranicza się do klasycznych dla gier komputerowych wojen i podbojów. Bardzo ważne są tu koligacje z innymi rodami królewskimi, zawieranie małżeństw dynastycznych, sojuszy i paktów. Czasem trzeba porozumieć się z innym państwem, czasem zdobyć nowe lenno. Możliwości i samych zadań jest bardzo wiele, a za każdą wypełnioną misję otrzymujesz punkty zwycięstwa. Kiedy dana kampania się zakończy (a każda kończy się wraz z upłynięciem pewnej daty) – podlicza się punkty. Okazuje się wtedy, które państwo zdobyło najwięcej ziem, najbardziej rozwinęło się gospodarczo czy kulturowo. Mogłoby się wydawać, że taki typ rozgrywki jest śmiertelnie nudny – jakieś misje i na koniec podliczanie punktów. Nic bardziej mylnego. Gra wciąga i podczas kampanii nie myślisz o podsumowaniu

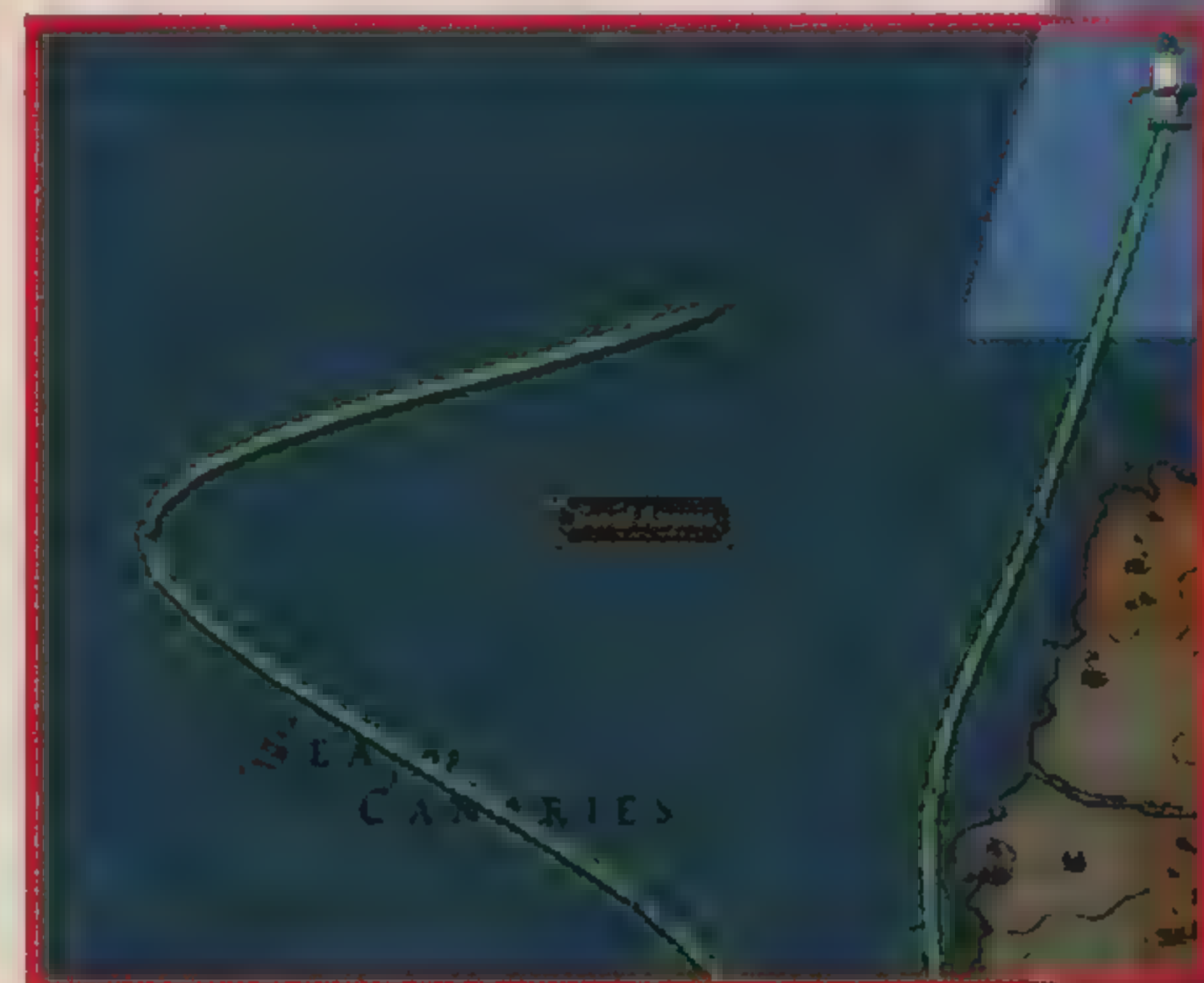
swoich wszystkich zadań, tylko o tym, jak przetrwać, nie stracić okupionych krwią ziem oraz jak rozwinąć swoje wojsko i flotę, gdy w skarbcu królestwa ciągle brakuje gotówki.

EUROPA UNIVERSALIS jest grą szalenie rozbudowaną i trudną. Kiedy obejmujesz kontrolę nad danym państwem, musisz bowiem bacznie obserwować jego całe terytorium. W grze znajdziesz opis wszystkich mocarstw wraz ze wskaźnikami, które przedstawiają ich stabilność, siłę armii, floty, kupców i infrastruktury. Ty decydujesz, ile pieniędzy ze skarbcza i podatków przeznaczyć na rozbudowę wojska, ile na wsparcie handlu, a ile na kulturę itd. Oczywiście jeśli koncentrujesz się na jednym resorcie, pozostałe cierpią na niedofinansowanie. Poza tym tutaj nic nie stoi w miejscu. Lata lecą – zmieniają się władcy poszczególnych państw, jedne wojny się kończą, inne wybuchają. W zależności od tego, jak gospodarujesz swoją domeną, możesz spodziewać się innych efektów. Jeśli większość wpływów finansowych przeznaczysz na rozbudowę sił lądowych, wcześniej niż inne państwa zdobędziesz artylerię i broń palną. Jeżeli postawisz na flotę, będziesz miał potężne armady galeonów.

Możesz też rozwijać handel albo administrację swojego mocarstwa – wszystko wedle twojej woli, Najjaśniejszy Panie! Kluczem do zwycięstwa w EUROPIE UNIVERSALIS jest dyplomacja. Gra to strategia dyplomatyczna, a zadania związane z zawieraniem układów i przymierzy są często o wiele trudniejsze niż bitwy.



W czasie zabawy musisz się bardzo postarać, żeby zająć dobre miejsce po podliczeniu punktów. Przecież nie chcesz zasłużyć na miano Króla Cwieczka



Musisz wybrać, na co postawić, może siły morskie a może lądowe?



Zobacz, drogi sąsiedzie, jakie małe mamy ziemie. A może by tak połączyć się w jedno? To znaczy...



... wcielmy twoje ziemie do moich? A w zamian dostaniesz bursztyny i moją córkę za żonkę

Tu nie wystarczy zebrać kupę tęgich chłopów i odebrać ziemię sąsiadowi. Aby zyskać sprzymierzeńca, a z czasem wasala, należy go umiejętnie podejść. Posłać jakieś prezenty, zaoferować pożyczkę. Rozwinąć własne państwo tak, aby „sprawiało korzystne wrażenie”, a potem zaoferować małżeństwo dynastyczne. Kiedy sąsiad się zgodzi, można przejść do rzeczy – przymierza i sojuszu wojkowego. Po kilku latach takiego sojuszu można uczynić mniejsze państwo swoim lennem, a po wielu latach przyjaźni i współpracy – wchłonąć... A jeśli nie udaje się realizacja tych wszystkich zamierzeń? Wojna!

Walka w EUROPIE UNIVERSALIS jest na pozór łatwa. W danym województwie zaciągasz ludzi – pieszych, konnych i artylerię (jeśli masz takową). Następnie niewielkie oddziały łączysz w punkcie zbornym. Kiedy już masz połączone swoje niepokonane hufce, możesz je wysłać na tereny wroga. Po wypowiedzeniu wojny oczywiście. Same starcia to porównanie sił i morale walczących stron. Wiadomo, że na polu lepiej sprawuje się dobrze zorganizowana konnica, zaś przy szturmowaniu

AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę EUROPA UNIVERSALIS! Należy grodzie rozlosujemy wśród osób, które do 01 II 2001 przysłały na adres redakcyjny pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywał ostatni król Polski?



twierdzą potrzebą dużo piechoty. Kiedy chcesz zdobyć jakieś miasto, możesz ostrzelać je z armat, prowadzić mordercze szturmowe albo otoczyć gród i brać mieszkańców głodem. Jedną rzecz w grze nie do końca jest jasna: dlaczego zdyscyplinowana i wypoczęta armia ucieka przed dziesięciokrotnie mniej liczebnym przeciwnikiem? Niestety, takie sytuacje zdarzają się tu dość często. Ogólnie można powiedzieć, że wojny w EUROPIE UNIVERSALIS, jak to wojny, nie należą do przyjemności. Kiedy mobilizujesz wielką armię, musisz ją utrzymać (zapłacić żołd). Pieniądze znikają w zaskakującym tempie, trzeba więc ogłosić podatki wojenne. To z kolei nie podoba się chłopom i innym niespokojnym duchom – rozpoczynają się więc bunt. Teraz musisz przywrócić stabilność swemu państwu, aby więcej poddanych nie chwyciło za widły i siekiery, a na buntowników wysłać wojsko, za które trzeba oczywiście zapłacić. Jak widać, w grze, jak w życiu, nic nie jest łatwe.

EUROPA UNIVERSALIS to niewątpliwie gra na wysokim poziomie. Co prawda jest skomplikowana i wymaga cierpliwości, ale jeśli znajdziesz dla niej trochę czasu, nie będziesz zawiedziony.



Dobry władca musi mieć oczy dookoła głowy i tęgi rozum... Tyle tu danych



Już kilkaset lat temu wiadano, że dyplomacja może zastąpić krwawe wojny. Tylko, że czasami zdarzało się uśmiercić także dyplomatów. No cóż, wypadek przy pracy



Gdy zawiodą wszystkie pokojowe starania, zawsze możesz dać komuś łupnia. Ta stara i popularna strategia



5

BATTLE OF BRITAIN

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę BATTLE OF BRITAIN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 01.11.2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywał słynny polski dywizjon walczący w Bitwie o Anglię?



Planowanie akcji, kupowanie puszek i dbanie o odrdzewianie maszyn jest emocjonujące, ale możesz też zasiąść za sterami wielu maszyn

Druga wojna światowa to jeden z ulubionych tematów producentów gier komputerowych. Jednym z takich „dyżurnych” wydarzeń jest z pewnością Bitwa o Anglię. Doczekała się ona już wielu „ekranizacji” w postaci symulacji i gier strategicznych. Najnowszą z nich jest BATTLE OF BRITAIN firmy Rowan Software, znanej m.in. ze znakomitego symulatora MIG ALLEY.

Nowa gra, w odróżnieniu od poprzednich, jest połączeniem strategii i symulatora lotu. Rozpoczynając zabawę z BoB możesz wcielić się zarówno w prostego pilota, jak i głównodowodzącego siłami powietrznymi obu stron konfliktu. Do wyboru masz służbę w Królewskich Siłach Powietrznych (RAF) oraz w niemieckiej Luftwaffe. Autorzy gry przygotowali dla ciebie trzy sposoby rozgrywki. Pierwszy, nazwany Quick Shots, jest zestawem pojedynczych misji bojowych podzielonych na kilka grup. Znajdziesz tu zadania treningowe, ataki na cele naziemne, przechwytywanie wypraw bombowych oraz powietrzne pojedynki. Drugim sposobem na wzięcie udziału w tej wielkiej powietrznej batalii jest ro-

zegranie kampanii. Tak naprawdę to właśnie dla niej warto skusić się na BATTLE OF BRITAIN.

Rozpoczynając przygodę wcielasz się w głównodowodzącego Luftwaffe lub RAF. Jeśli grasz po stronie niemieckiej, twoim zadaniem jest zniszczenie brytyjskiego lotnictwa w celu umożliwienia przeprowadzenia operacji „Lew Mor-

ski”, czyli inwazji na Wyspy. Abyś mógł je wykonać, oddano do twojej dyspozycji bombowce, myśliwce oraz samoloty rozpoznawcze – łącznie prawie trzy tysiące maszyn. Od ciebie zależeć będzie, jakie cele zostaną zaatakowane każdego dnia. Oprócz planowania nalotów będziesz musiał zarządzać całą swoją powietrzną flotą, pamiętać o zaopatrzeniu, renowacji i uzupełnieniu stanów maszyn i załóg. Jeśli zaś będziesz grał po stronie brytyjskiej, musisz bronić Zjednoczonego Królestwa. W tym też celu oddano pod twoją komendę dywizjony myśliwskie, stacje radiolokacyjne oraz baterie artylerii przeciwlotniczej.

Kiedy ważyły się losy II wojny światowej, a na polach walki ginęli dzielni żołnierze, również w powietrzu trwały zacięte zmagania. Największą legendą stała się Bitwa o Anglię



Prawie trzy tysiące maszyn po twoim dowództwie to całkiem dobry wynik. Każdy powinien być zadowolony

Kampania jest w pełni dynamiczna. Oznacza to, że każda misja może wpłynąć na końcowy wynik batalii. W związku z tym, że Bitwa o Anglię toczyła się w zasadzie tylko w powietrzu, autorzy gry skoncentrowali się wyłącznie na działaniach lotnictwa. Zaowocowało to powstaniem najlepszej dynamicznej kampanii, jaką widzieliśmy w takich produkcjach. Kiedy w czasie rozgrywki dochodzi do walk powietrznych, nie musisz oglądać ich biernie na mapie. BATTLE OF BRITAIN daje ci możliwość wzięcia w nich udziału. W każdej chwili możesz

znaleźć się za sterami Spitfire'a, Hurricane'a, Bf-109, 110, a nawet Junkersa Ju-87 Stuka. Trze-

ba w tym miejscu zaznaczyć, że powietrzne bitwy są tu wręcz gigantyczne. Często w podniebnym starciu bierze udział ponad sto samolotów. Dzięki temu gra w sposób nieprawdopodobny oddaje klimat tamtych walk. Oprócz pilotowania myśliwców możesz również odbywać loty bojowe na stanowisku strzelca pokładowego. Do wyboru masz trzy najpopularniejsze typy niemieckich średnich bombowców: Ju-88,



Operacja Lew Morski to bynajmniej nie akcja ekologów w celu uratowania ginącej populacji fok, ale poważna inwazja



W grze wcielisz się nie tylko w dzielnych angielskich chłopców, ale także będziesz mógł wybrać stronę niemieckiej potęgi

Do-17, oraz He-111. Trzecią możliwością jest gra zespołowa, za pośrednictwem modemu, „kabelka” i protokołów IPX lub TCP/IP.

Już po kilku godzinach rozgrywki widać, że wysiłek programistów nie poszedł na marne. Realizm symulacji jest na najwyższym poziomie, a modele lotu poszczególnych samolotów prezentują się bez zarzutu. Jeśli dodać do tego w pełni działający trójwymiarowy kokpit, całość zasługuje na najwyższą ocenę. Nie zapomniano nawet o takich szczegółach jak ręczne ustawianie skoku śmigła! Aby jednak nie wystraszyć początkujących symulantów, realizm można sobie płynnie regulować, tak więc każdy powinien dobrze się bawić. Oprócz modelu lotu odwzorowano również większość efektów fizycznych. Doskonale oddano też odczucie prędkości. Szczególnie widać to w czasie lotów na małej wysokości. Nie zapomniano również uwzględnić uszkodzeń samolotów. Wylądowanie postrzelanym Bf-109 to naprawdę poważne wyzwanie. Sztuczna inteligencja w BoB to również robota pierwsza klasa. W czasie walki nie spodziewaj się „strzelania do kaczek”. „Krzemowi piloci” mają bardzo bogatą bibliotekę manewrów i często potrafią z niej korzystać.

Grafika BoB powinna obronić się zamieszczonymi w tym artykule ilustracjami. Rzeczywiście tak to dobrze wygląda. Gra opiera się na poprawionym mechanizmie poprzedniego hitu Rowana – gry MIG ALLEY. Chociaż, podobnie jak w tamtej grze, samoloty nie są tak fotorealistyczne jak np. w CFS2, to i tak robią doskonałe wrażenie. Poza tym dla miłośników lotnictwa II wojny światowej przygotowano miłą niespodziankę. W BoB każdy samolot ma własne znaki



Lecą, lecą! Wszystko ładnie wygląda, ale musisz pamiętać o tym, że wróg tylko czeka na twój błąd...



Chociaż słońce utrudnia widoczność, to na pewno rozpoznasz ten samolot po charakterystycznym oznakowaniu

identyfikacyjne (najlepiej widać to na przykładzie samolotów RAF-u). Jeżeli więc w czasie jakiegoś lotu zobaczysz Hurricane'a z literami RF na kadłubie, to możesz być pewien, że walczysz u boku sławnego polskiego Dywizjonu 303. Dźwięki, chociaż nie oszałamiają nowatorstwem, również zasługują na dobre noty. Odgłosy samolotów, wystrzałów i rozmów w eterze są na dobrym poziomie. Za te wszystkie przyjemności trzeba jednak „zapłacić” wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Chociaż gra potrafi się automatycznie „dopasowywać” do komputera właściciela, to lepiej, aby to była silna maszyna.

Na koniec niestety jeszcze jedno małe rozczarowanie. Jeżeli ktoś chciałby wykorzystać BoB jako program edukacyjny, dowie się,

niestety, że Bitwę o Anglię wygrali sami Brytyjczycy. W całej grze, a także obszernej instrukcji, nie ma ani jednej wzmianki o tym, że w szeregach RAF-u walczyło bardzo wielu obcokrajowców (w tym Polaków). Być może na Wyspach już się o tym po prostu nie pamięta.

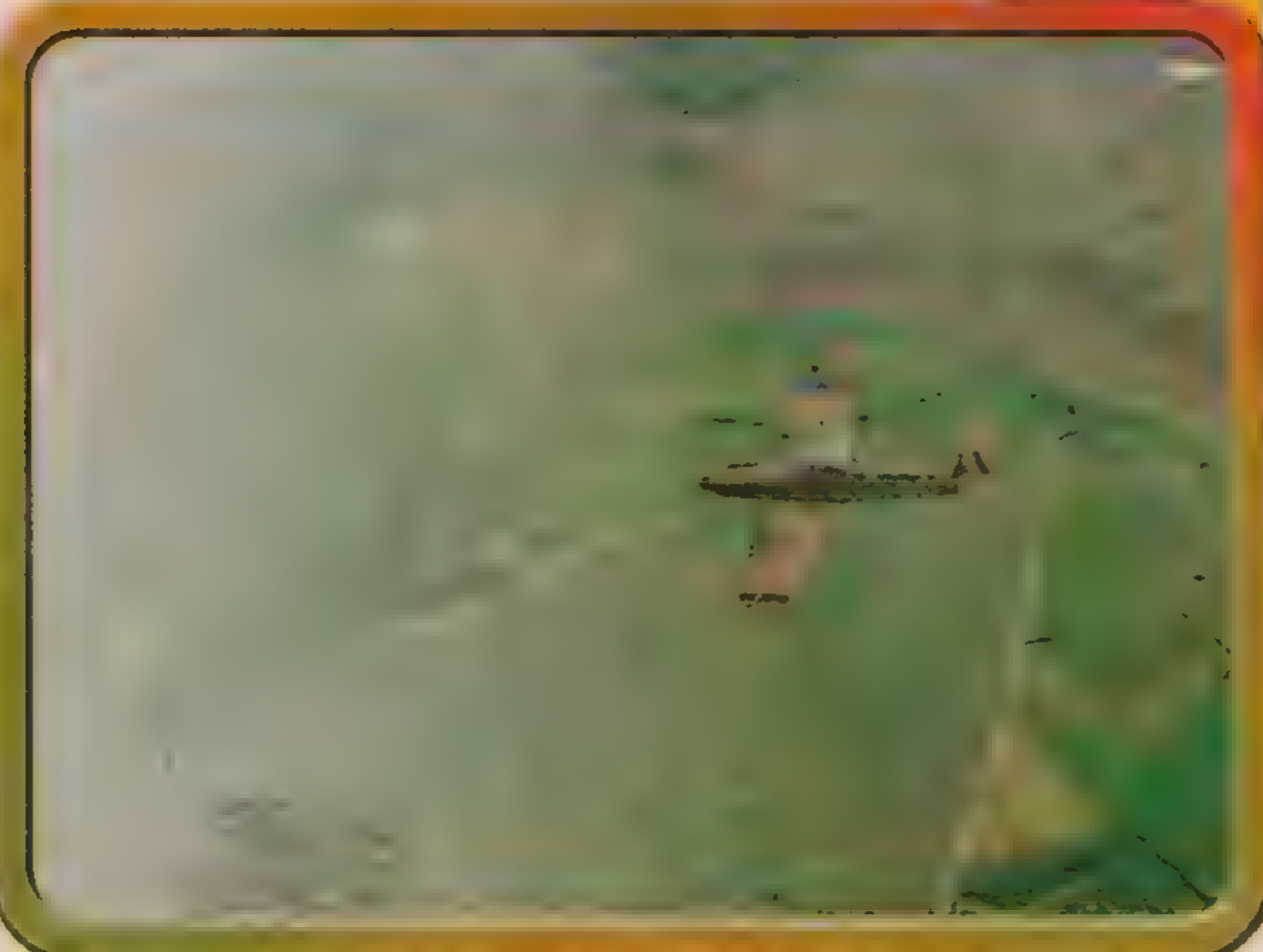
BATTLE OF BRITAIN na pewno jest grą bardzo ciekawą i godną polecenia. Doskonała dynamiczna kampania i połączenie strategii z symulacją powinno ucieszyć każdego fana lotnictwa II wojny światowej. Bitwa o Anglię skradnie długie godziny twojego życia.



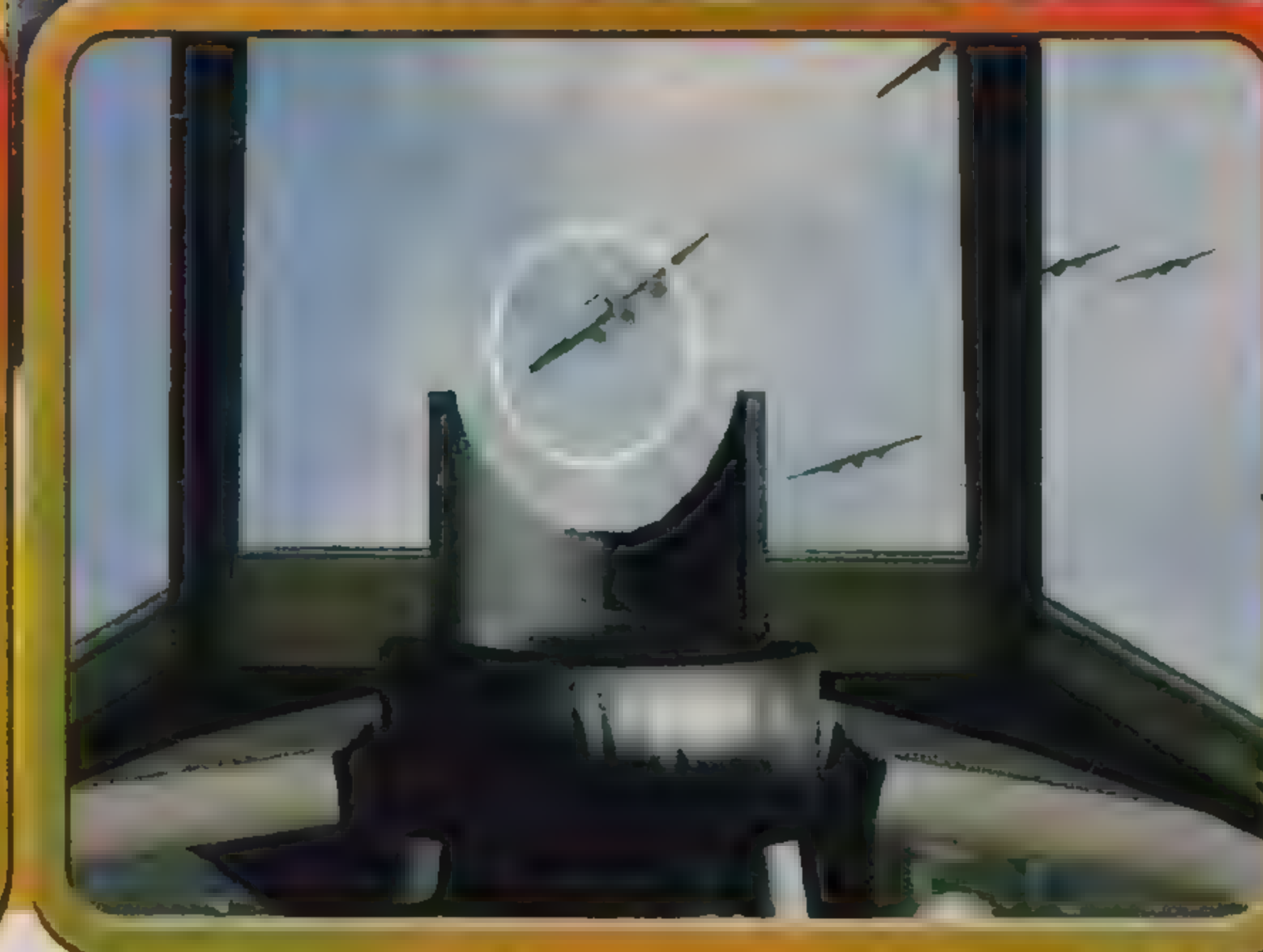
W grze możesz zostać zarówno głównodowodzącym VIP-em, jak i zwykłym pilotem



Komputerowi przeciwnicy nie mają żadnych skrupułów przed psuciem ci zabawy i niszczeniem twojej kariery



Szanowni polscy lotnicy, walczący w II wojnie światowej! Właśnie dowiedzieliśmy się, że Bitwę o Anglię wygrali sami Anglicy...



Halo, halo! Tutaj John! Zgrzyt, zgrzyt... Ups, komputer trochę zwolnił i nie nadąża za akcją...

Battle of Britain
Symulator Lotu Nad Wyspami

109 zł Rowan Software / Empire Interactive 1-8 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, 550 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

+ Doskonała grafika, świetne odwzorowanie modelu lotu
- Duże wymagania sprzętowe, brak informacji o udziale polskich lotników w tej bitwie

Bitwa o Anglię to temat, który od lat elektryzuje nie tylko graczy. Któż by nie chciał zostać bohaterem podniebnych starć?

WERSJA
POLSKA

No, to mamy jak
na Zachodzie:
najpierw powieść,
potem film
i w końcu gra!
Jednak o ile film
miał chyba tylu
zwolenników,
co przeciwników,
to gra fanów
raczej nie
znajdzie

Ogniem i Mieczem

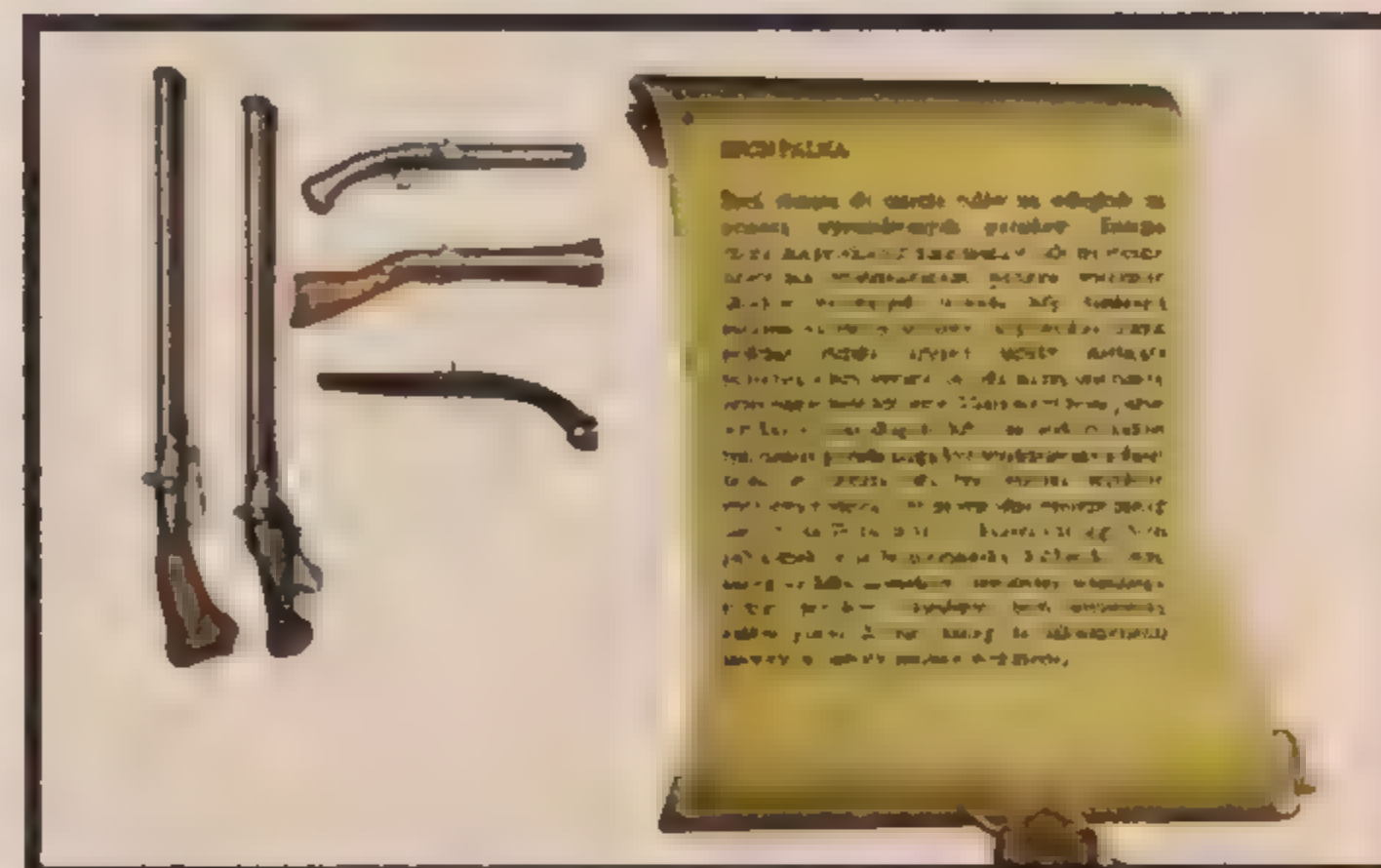
OGNIEM I MIECZEM albo OGNIEM I MIECZEM GENERAL (bo gra bardzo przypomina słynny tytuł z PANZER w nazwie) na początku zaskakuje, a następnie rozczarowuje. Choć na pierwszy rzut oka wszystko wygląda pięknie, to już po chwili widać niedociągnięcia.

OGNIEM I MIECZEM to strategia turowa. Wiadomo że dotyczy wydarzeń na poły historycznych, ubarwianych pięknym językiem Sienkiewicza. Jest to jednak bardziej adaptacja filmu Jerzego Hoffmana niż powieści Henryka Sienkiewicza. Można w niej wybrać kampanię, pojedynczy scenariusz albo spróbować walki wieloosobowej. Kampania to ciąg bitew i potyczek pokazanych jedynie od strony polskiej (Kozakami można grać w trybie wieloosobowym). Gra ma klasyczne zasady gier turowych – ruch, atak, następna tura. Jednak tak naprawdę nie ma wiele wspólnego z taktyką czy strategią. Główna droga do zwycięstwa jest prosta – kto ma więcej chłopów, ten jest górą. O tym, że wydarzenia rozgrywają się w XVII stuleciu,

można dowiedzieć się przede wszystkim z opisów czytanych bez przekonania przez lektora. Jedyną różnicą między husarią a piechotą zaporoską jest taka, że ta ostatnia ma mniejszą szybkość. Nie ma mowy o szarży, rozkładaniu taborów, ustawianiu piechoty z muszkietami w szeregi czy obronie szanów. Gra w niczym nie oddaje specyfiki walki wojsk Rzeczypospolitej i Kozaków.

Niestety, to dopiero początek listy mankamentów w OGNIEM I MIECZEM. Cały problem z grą zaczyna się już od instalacji. Na wielu komputerach (z Media Player 7) po prostu nie wystartuje. Otóż są w niej umieszczone fragmenty filmu, do których odtworzenia potrzebny jest patch z oficjalnej strony gry. No i te wymagania: przy 64 MB RAM OGNIEM

I MIECZEM należy uruchamiać w rozdzielczości 640 na 480 z wyłączoną muzyką i bez opcji „wyglądanie krawędzi, efekty specjalne i atmosferyczne”. A przecież OGNIEM I MIECZEM nie zawiera filmów robionych za pomocą grafiki 3D, trójwymiarowego środowiska ani specjalnych efektów. A tutaj kilka małych ludzików przemieszcza się po planszy. Kolejny problem to struktura gry. Po twoim ruchu akcję wykonują Kozacy. Jednak komputer nie przemieszcza swoich jednostek jedna po drugiej, tylko wszystkie naraz. Pomysł niby dobry, ale wykonanie tragiczne. Kiedy wojsk na mapie jest dużo, komputer krztusi się i dyszy. Swoją drogą już przesuwanie spo-



Leksykon to najbardziej udana część całej gry. Najłatwiej też chyba było go zrobić...



Te małe pionki to nie figurki do szachów, ale wojacy w poważnych starciach. Ach...

rej mapy stanowi dla niego pewien problem. Kolejna drażliwa sprawa to przedzielające akcję filmy. Na ekranie nagle pojawia się jakaś scena i ciach, po czterech sekundach urywa się tak, jakby wystąpił jakiś „krytyczny wyjątek”.

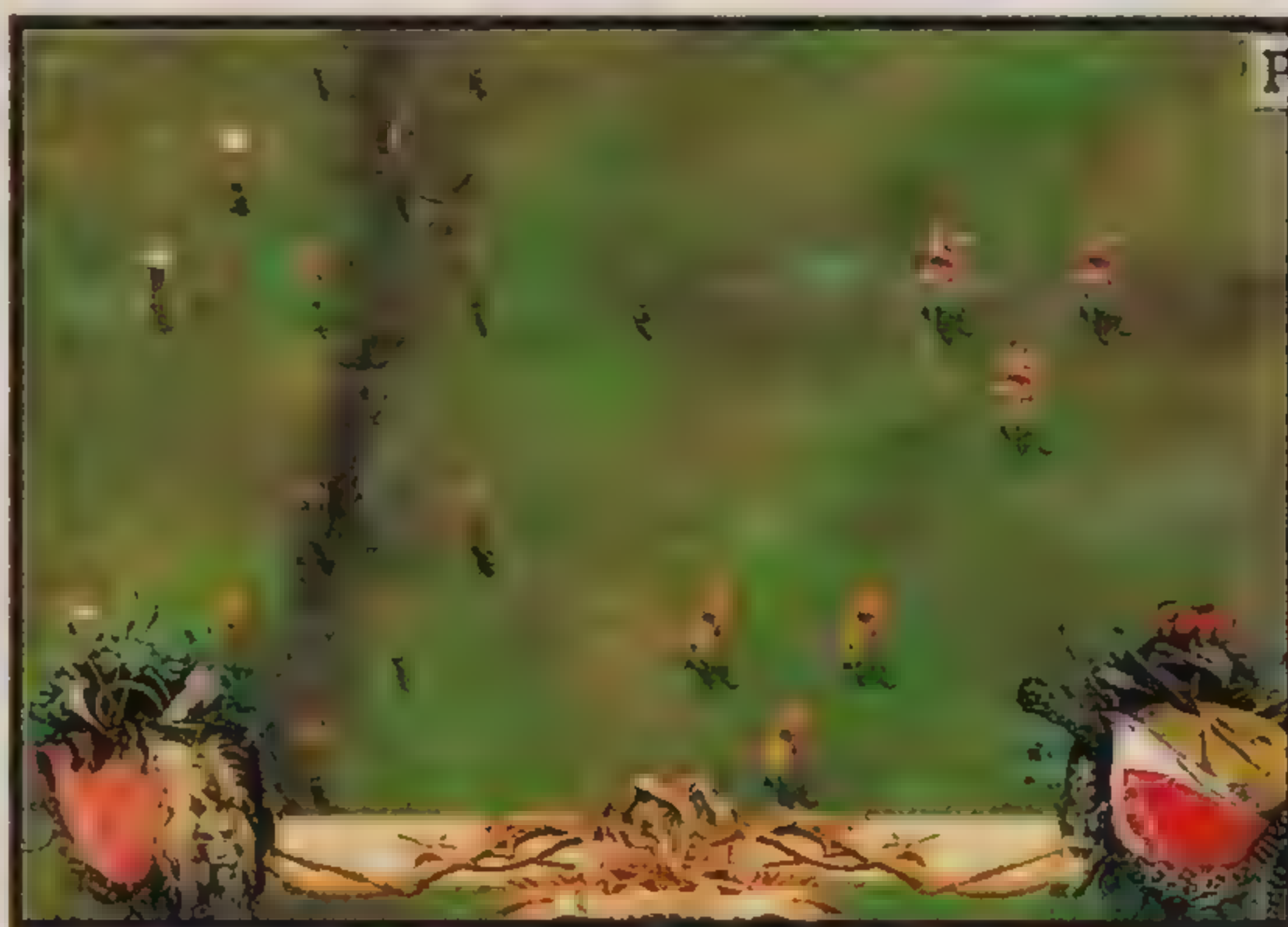
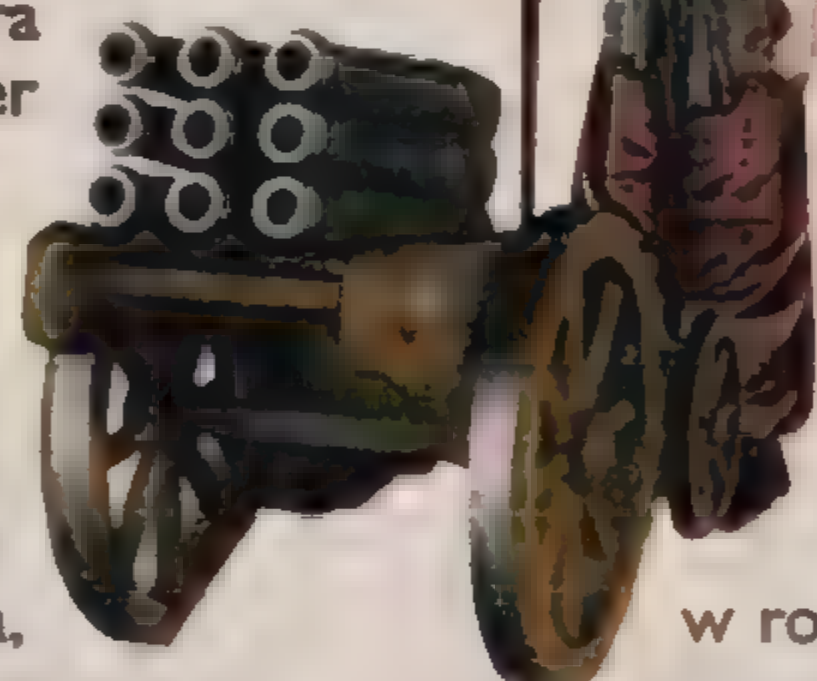
Nie można jednak przedstawić tej gry tylko w niekorzystnym świetle. Na uwagę zasługuje leksykon, w którym opisano postacie, broń, jednostki wojskowe i tło historyczne przedstawionych wydarzeń. Jednostki, które przetrwają starcie, zyskują doświadczenie i zwiększa im się morale.

Cóż, na dobre polskie gry wojenne trzeba będzie jeszcze (niestety) poczekać.

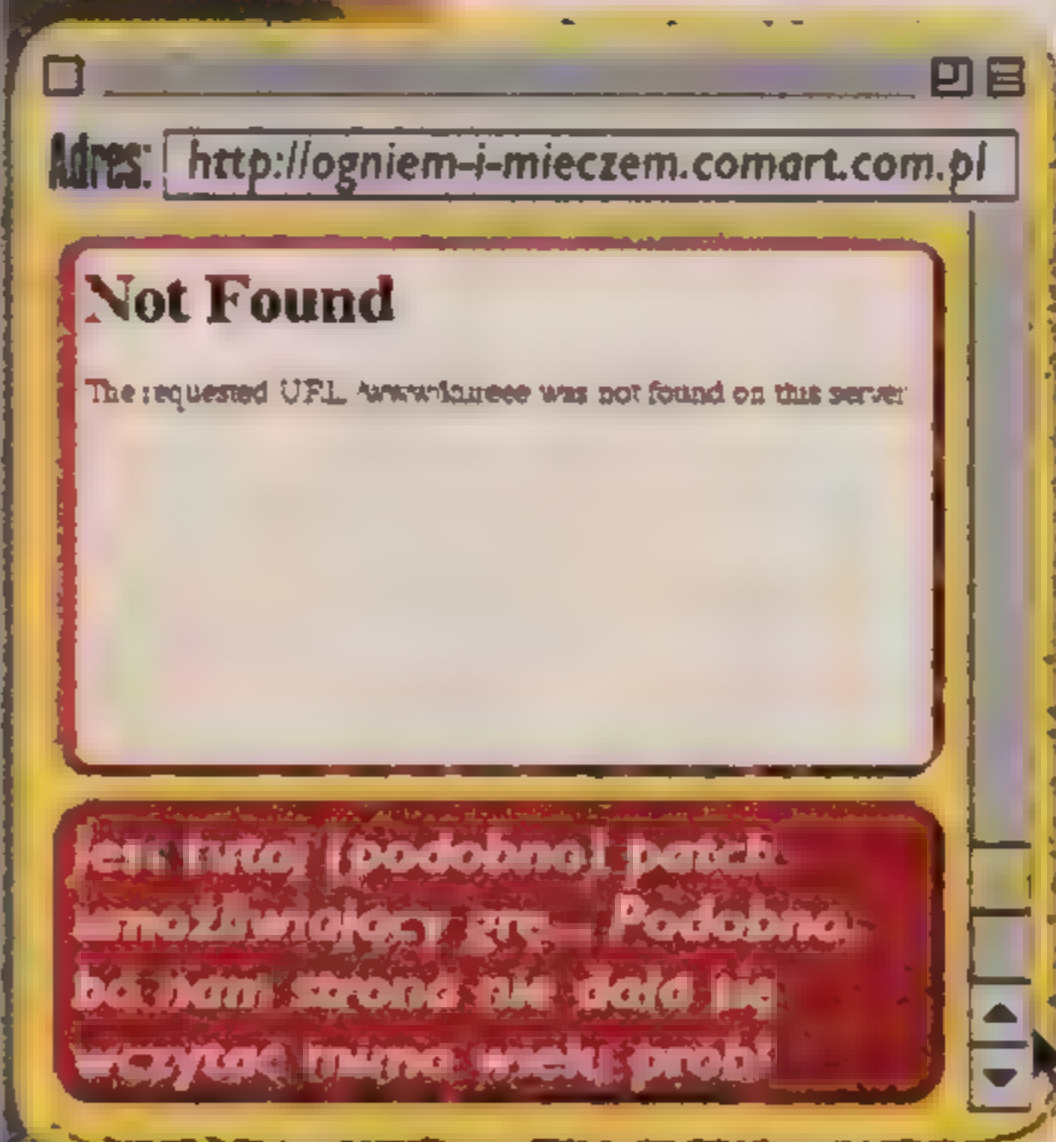
Tekst: Maciej „Szary Plaszcz” Jurewicz;
Zdjęcia: archiwum wydawnictwa H. Bauer



Była to ciężka zima dla wojsk Rzeczypospolitej i... graczy



Jeeest! Gra zainstalowana (tylko po dwóch dniach prób). Teraz czeka cię tylko mordęga rozgrywki i krztuszenie się sprzętu



Ogniem i Mieczem
„Oskarowa” Strategia?

99 zł Zodiak / IM Group 1-2 graczy

Min: Celeron 233, 64 MB RAM, 550 MB HD
Zal: Pentium III 500, 128 MB RAM, 700 MB HD

Grafika 2 Dźwięk 3 Frajda 1

Dość ładnie wykonany leksykon, ciekawe niektóre rozwiązania

Gra wygląda na niedokończoną, ogromne wymagania systemowe w stosunku do samej jakości

Ogniem i Mieczem, czyli Kozacy atakują! Obrona Rzeczypospolitej jest tym trudniejsza, że nawet dobry komputer ma z nią kłopoty

2

PUZZLE STATION

WERSJA
POLSKA

Po sukcesie, jaki odniósł TETRIS, pojawiło się wiele podobnych gier, które były mniej lub bardziej udanymi jego kopiami. PUZZLE STATION, kolejna taka mutacja, w dodatku jedna z prostszych, nudzi się bardzo szybko. Jedyną jej zaletą jest wprowadzenie dwóch trybów gry. W każdym z nich musisz usunąć z planszy kolorowe kloc-

ki. Znikają one wtedy, kiedy ułożysz przy sobie co najmniej 4 elementy takiego samego koloru, tak żeby przylegały do siebie bokami. W pierwszym trybie, Puzzle, musisz usunąć z planszy w określonej liczbie ruchów wszystkie kolorowe klocki. Niektóre zagadki są nawet dość ciekawe, większość rozwiązań daje się jednak odkryć po kilku sekundach namysłu, a po pewnym czasie staje się to po prostu nudne.

Znacznie więcej rozrywki dostarcza tryb Arcade. Tutaj musisz jak najszybciej (w określonym

Kolejne klony znanych logicznych przebojów niezbyt często podbijają serca i umysły graczy

czasie) usunąć określoną liczbę klocków. Nie tylko masz podjąć decyzję, gdzie i które klocki rzucić, ale w dodatku powinienes się śpieszyć, bo zegar cały czas tyka.

W obu przypadkach zabawa toczy się w 10 światach, ale niestety różnią się one praktycznie tylko numerkami! Nie wprowadzono w nich żadnych oryginalnych rozwiązań, a pod względem graficznym modyfikacje są kosmetyczne – zmienia się jedynie kolor klocków tworzących tło. W trakcie zabawy można co prawda odblokować ukryte kolory konsoli, ale w najmniejszym stopniu nie ratuje to sytuacji. Muzyczka towarzysząca zabawie także nie ulega znaczącym zmianom podczas gry, a w dodatku po dłuższym słuchaniu



Niecałe dwie minuty na zniszczenie 80 klocków – lepiej się pospiesz!

staje się trudna do zniesienia.

Takie wykonanie sprawia, że szybko odechciewa się zabawy, mimo że niektóre poziomy są całkiem ciekawie zaprojektowane. Szkoda, bo potrzeba odrobina wyobraźni, żeby zmienić PUZZLE STATION w przyjemną grę logiczną, która zapewniłaby wiele godzin zabawy.



Wyczyszczenie wszystkich klocków jednym ruchem – tylko na pierwszy rzut oka jest to trudne zadanie



Teksty: Andrzej „C(w)alinezka” Cwalinga

OUTFORCE

Kolejny kosmiczny RTS. Nie jest to rewolucja, ale powrót do klasyki. Z tą tylko różnicą, że tym razem do walki stają ludzie i Obcy

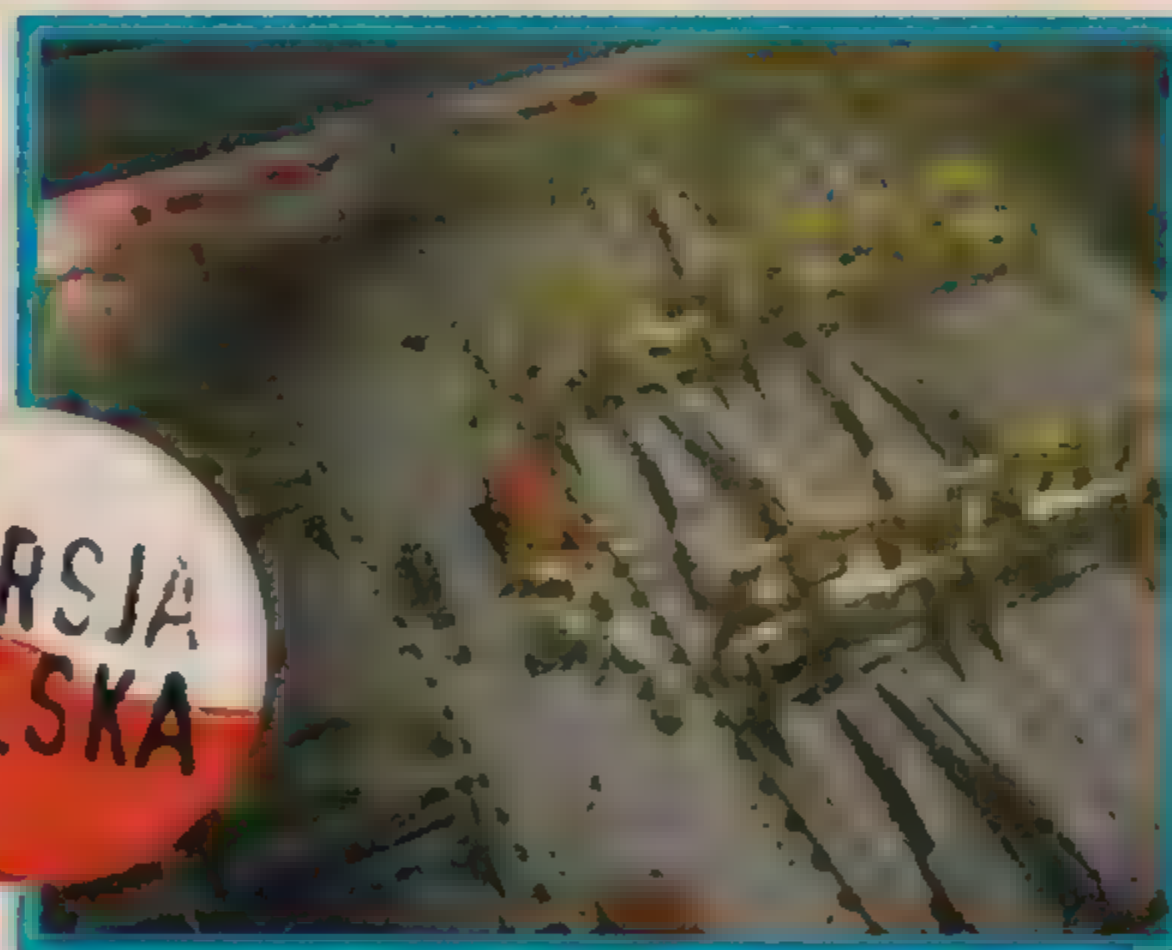
OUTFORCE to w zamierzeniu dość ciekawa gra. Ludzie, którzy w XXV wieku opuścili zniszczoną Ziemię, przekonali się, że wszechświat nie jest bezpieczny, a oni nie są jedynymi istotami w Kosmosie.

Brrr... Ale jestem paskudny. Kto mnie teraz pokocha?

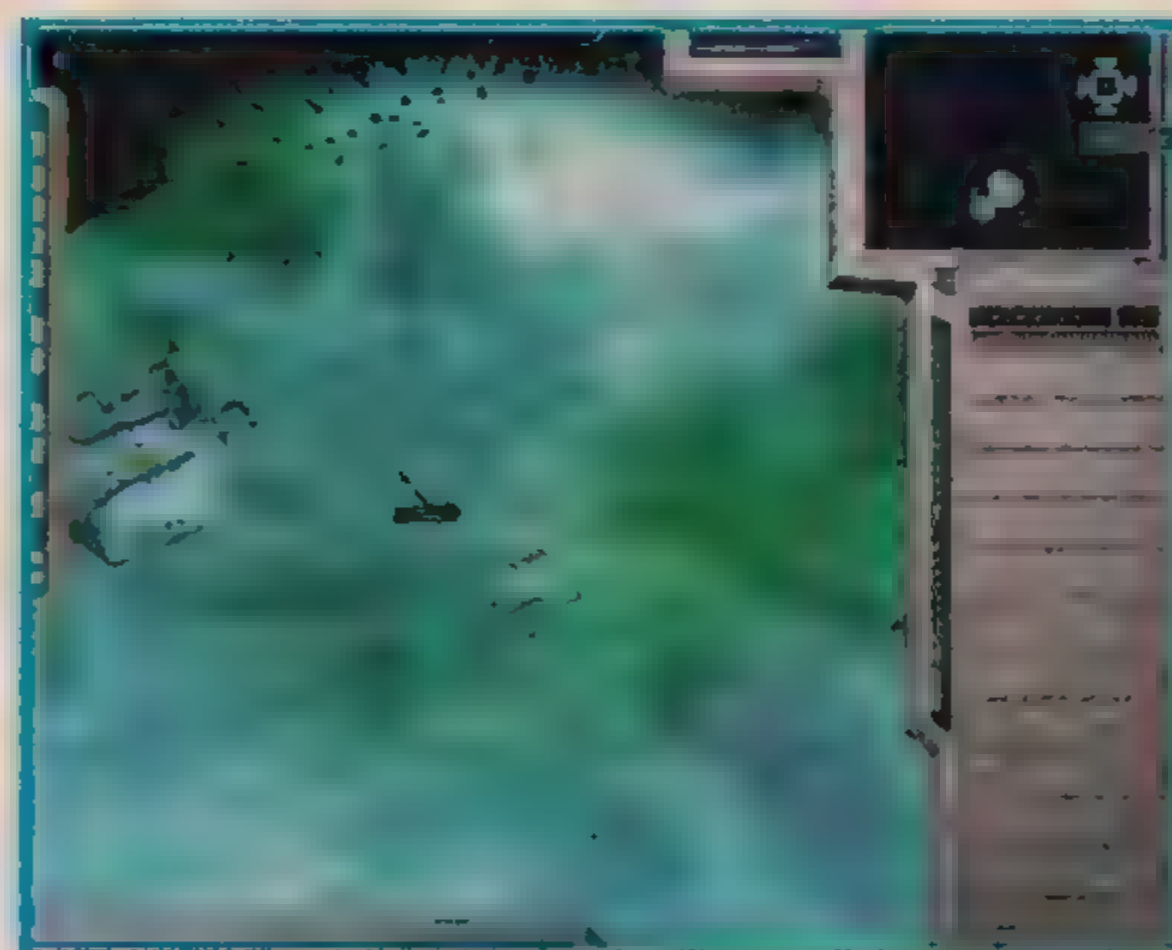
Gra przedstawia więc zmagania Ziemiaków z dwiema rasami: Crion i Gobin. Jest to klasyczny

ny RTS ze wszystkimi elementami charakterystycznymi dla gatunku, wprowadzonymi swego czasu przez WARCRAFT. Aby wygrać z Obcymi, należy postawić bazę, zaopatrzyć ją w energię i wybudować jednostki, które będą zbierać surowce. Dzięki nim można rozbudować bazę i stworzyć kosmiczną flotę, która zniszczy przeciwników. Co ciekawe, akcja gry, choć rozgrywa się w Kosmosie, nie jest pokazana w pełnym trójwymiarze. Kosmos jest prawie płaski. Na teren można spojrzeć z góry albo nieco z boku. Dzięki temu w taktyce kosmicznej liczą się metalowe płyty, którymi otacza się własne zaplecze. Poza tym gra to klasyka i przed przeciętną pozycją broni się dużą liczbą jednostek i rozwiązań technicznych. Na uwagę zasługuje też grafika – opuszczone stacje, uwijające się między asteroidami myśliwce i wielkie krążowniki robią przyjemne wrażenie. Nie bez znaczenia jest również prostota obsługi – tu nie trzeba zapamiętać kilkudziesięciu skrótów klawiszowych, aby rozkazać jednostce atak na wroga.

WERSJA
POLSKA



Gdzieś tutaj mogą czaić się Obcy. Trzeba ich teraz sprytnie podejść



Krajobrazy, polskie teksty i trochę strategicznych manewrów – wszystko za 99 zł

OUTFORCE umożliwia miłe spędzenie czasu, ale z pewnością nie zadowoli tych, którzy mają duże wymagania. Gra została przyjemnie spolszczona, choć nie obyło się bez wpadek. Lektorzy wygłaszają swoje kwestie jak im się chce: jedni się starają, a inni nawet w ogniu walki mówią tak beznamiętnym głosem jak prezenterka pogody. Niestety,

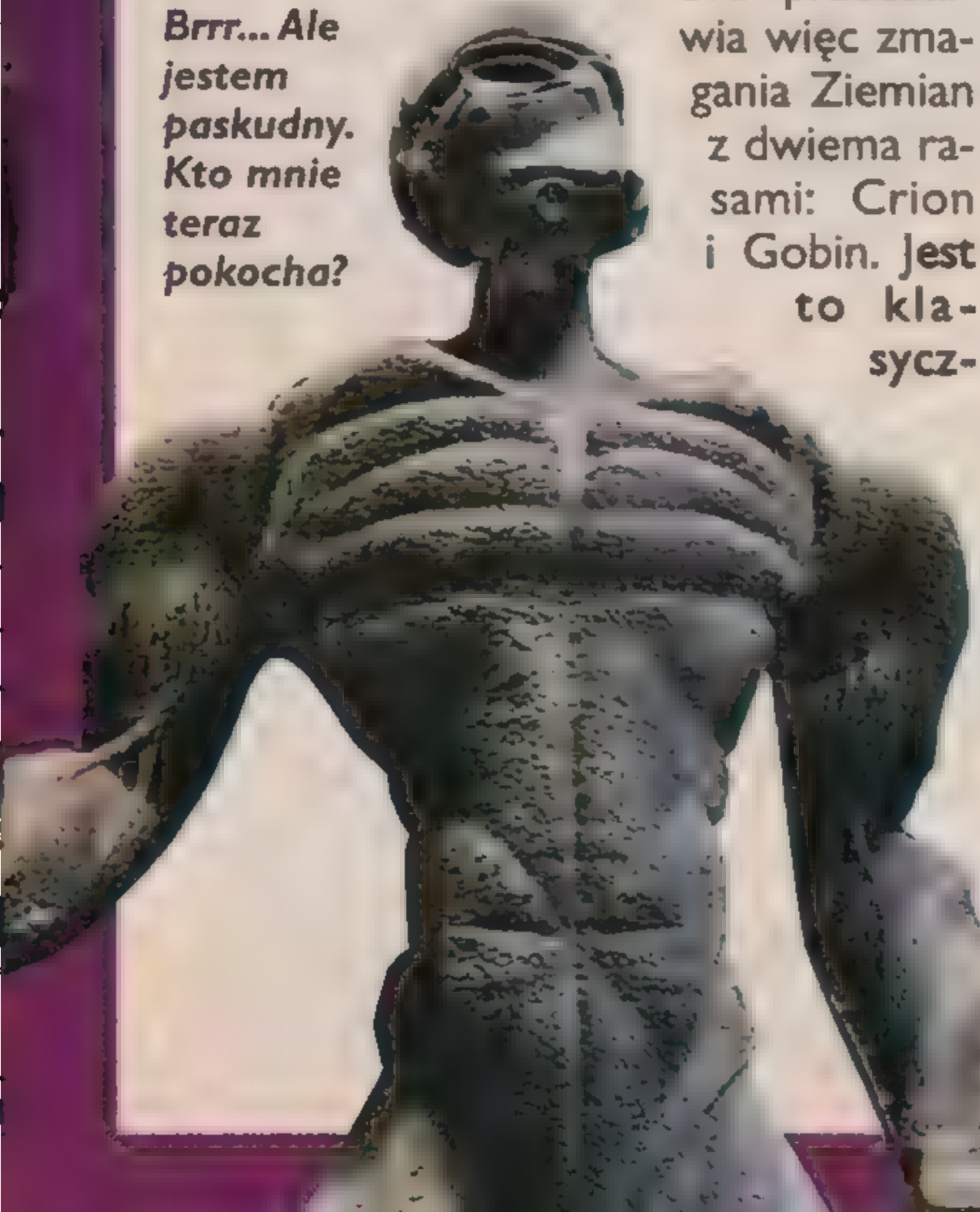
w OUTFORCE PL holowniki nazywają się Township, panele słoneczne – Solar Panels, metalowe bariery – Metal Fence itd. Autorom spolszczenia nie chciało się tłumaczyć wszystkiego, pewnie uznali, że gracze i tak sobie poradzą. To nieładnie, biorąc pod uwagę, że gra ma „Dobrą cenę”: tylko 99 złotych. Cena z pewnością jest dobra, ale raczej dla sprzedającego.



Krajobraz taki niebiesiutki i jakiś płasiutki. A to się narobiło...



Teksty: Maciej „Szary Płaszcz” Jurewicz



TEST

Każda konsola ma swoją legendę. Raz jest to opowieść o Linku i Zeldzie, innym razem o Squalu. Każda firma chce stworzyć własną historię. SONY zajęło się legendą o Dragoonach

WIELKA AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać gry na PSX i atrakcyjne gadzety! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłały na adres redakcyjny pocztową z kuponem konkursowym i podanymi przynajmniej trzema imionami bohaterów z LoD

THE LEGEND OF DRAGOON



Bohaterowie znajdują się w różnych, niekiedy zadziwiających tarapatach



W czasie walki możesz zmienić się w Dragoona i używać czarów

Jedenaście tysięcy lat temu Ludzie walczyli ze Skrzydlatymi. Na początku przegrywali, ale kiedy pojawili się wśród nich posiadający Moc nad Smokami Dragooni, szala zwycięstwa przechyliła się na ich stronę. Skrzydlaci odnieśli sromotną porażkę. Potem zapanował pokój. Do czasu, gdy znowu ktoś zapragnął władzy większej, niż ta, o której można marzyć w snach. Czy dlatego w fantastycznym świecie znowu pojawili się wybrańcy, którzy mogą jeszcze raz poczuć w sobie moc Dragoonów?

Tego dowiesz się po wielu godzinach gry w LoD. Możesz być jednak pewny, że kolejny raz znajdziesz się w środku największych niebezpieczeństw. Nie, tym razem nie piszemy o sławnej serii FINAL FANTASY. Firma Sony zaproponowała własną wersję RPG z cyklu Bohaterskich Przygód w Fantastycznym Świecie. Są tutaj wszystkie składniki, których nie mogło zabraknąć w takiej sadze. Jest i dobry bohater, jego niewinna ukochana (z której osobą związana jest wielka tajemnica), Przyjaźń, walki i emocjonujące przygody. A to wszystko zajmuje aż 4 CD. Zaciekli miłośnicy FINAL FANTASY na pewno znajdą w LoD wiele usterek. Największą zapewne będzie to, że bohater bardzo przypomina wyglądem Clouda z FF7, a do tego jest taki krzysztalowy, taki dobry... Do tego rozwój akcji jest łatwy do przewidzenia. Jest tutaj kilka niespodzianek, ale ogólnie gra nie wykracza poza ustalone granice Heroicznej Opowieści o Bohate-



rze ratującym świat. Dart, główna postać, jest 23-letnim młodzieńcem, który powraca do swojej wioski po pięciu latach poszukiwań mordercy rodziców. Traf chce, że właśnie wtedy okrutni bandyci porwali jego koleżankę z dzieciństwa, Shanę. W ten sposób dostaje się w sam środek burzy wojny, która ogarnie nie tylko jego małą wioskę. Dart jest przystojny (choć nie zawsze to widać na pikselowatych obrazkach) i dzielny. Jest też wyjątkowo naiwny wierząc, że może traktować zakochaną w nim po uszy Shanę jak siostrę. Jak widać jeden stereotyp po drugim. Jednak nie musi to być wcale wada. Czasami warto odpocząć od modnych ostatnio bohaterów gier, takich jak najemni mordercy (np. z PROJECT IGI i HITMAN), albo od Alicji w Krainie Koszmarów. Powalczyć z drużyną przyjaciół o słusne ideały, jako ktoś prawy i dobry. Poczuć się choć przez chwilę Kimś. Do tego Smoki to taki emocjonujący temat...

Oczywiście w grze RPG nie mogło zabraknąć zarówno różnych współczynników opisujących bohaterów, jak i walk. Przeciwnicy tylko czekają, żeby wyskoczyć z krzaków. Nie zabraknie więc starć, ot po to tylko, żebyś się nie nudził. Tutaj dochodzimy do największej zalety gry. W FF walka była co najmniej uciążliwa. Trzeba było szybciotko wciskać przyciski (tak, żeby zdążyć przed przeciwnikiem), a potem pozostawało patrzeć ze strachem jak bohater wykonuje efektowne manewry. Tutaj jest inaczej. W czasie starcia upływ czasu zostaje zatrzymany, a ty spokojnie możesz zastanowić się, co zastosować (np. atak, czy obronę). Prawie każdy bohater posiada różne ciosy w stylu kombosów z bijatyki. Twoja rola nie kończy się jednak po wciśnięciu jednego przycisku. Kiedy bohater zbliża się do przeciwnika, na ekranie pojawiają się dwa kwa-



W grze nie zabrakło efektownych filmików...

...szkoda, że najlepsze są dopiero na drugim CD



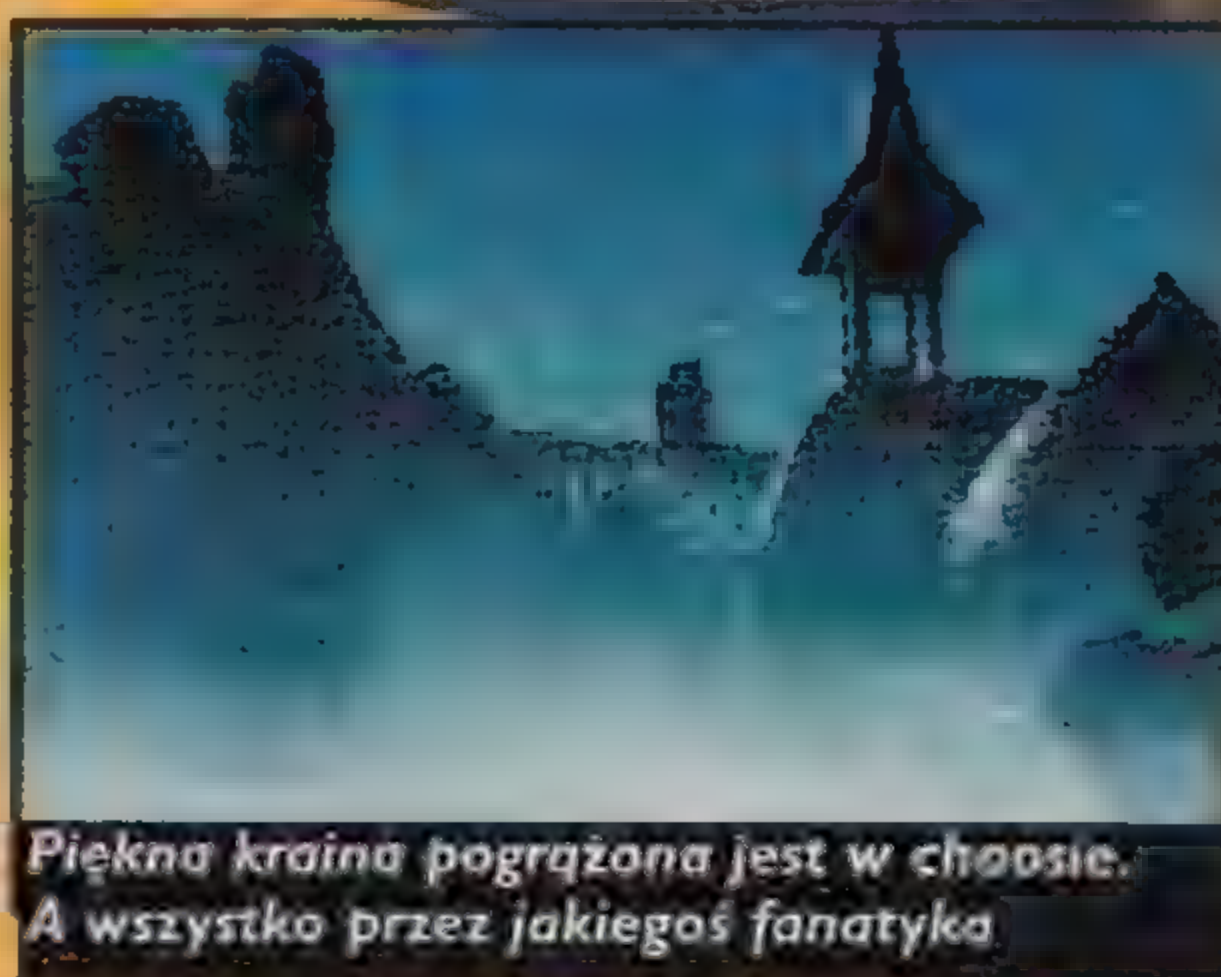
W drużynie znajdują się m.in. Dart, Shana, Rose i sam król Albert



Już dawno nie widzieliśmy równie ładnych tapet na desktop, jak na tej stronie. Naprawdę warto je ściągnąć!



W miastach kwitnie życie. Tutaj sprzedaje się i kupuje, handluje i targuje



Piękna kraina pogrążona jest w chaosie. A wszystko przez jakiegoś fanatyka



Rzucanie czarów i moce kilku różnych żywiołów przedstawione są bardzo efektownie



Bajeczne budowle z daleka sprawiają całkiem dobre wrażenie. Z bliska jest gorzej



Bohaterowie stają się Dragoonami dzięki mocy specjalnych klejnotów

Intro



Przygoda zaczyna się, kiedy pazerny władca Doel postanawia porwać Shanę i pali jej rodzinną wioskę. W tym wszystkim macza palce pewien męczczyzna z platynowymi włosami

draty, wpadające jeden w drugi. Gdy zrównają się, musisz nacisnąć na padzie kwadrat. Jeżeli zdążysz – fragment ciosu został zaliczony i możesz wykonywać jego dalsze elementy. Przeciwnik może też wyprowadzić kontrę – wtedy powinieneś we właściwym momencie nacisnąć kółko. To wszystko powoduje, że wynik starcia zależy od twojego sprytu i zręczności, a także emocji w czasie walki (ręka najbardziej drży wtedy, kiedy strasznie chce się wygrać...). Możesz też wybrać opcję obrony, która od razu doda ci 10% życia. Może nie jest to zbyt realistyczne, ale rekompensuje fakt, że w inwentarzu można mieć tylko 32 przedmioty i trudno zaopatrzyć się w wystarczającą ilość środków dopingujących. Rezultat walki zależy również od rodzaju żywiołu, który reprezentuje dany przeciwnik. Jest ich 7 i niektóre z nich wyjątkowo się nie lubią. Jeżeli więc użyjesz umiejętności z grupy Światła przeciwko Ciemności, to zadasz dwa razy większe obrażenia, niż gdybyś wybrał bardziej neutralne moce. Ciekawym rozwiązaniem jest też oczywiście wprowadzenie tematu Dragoonów. Jest ich siedmiu (m.in. Dart, Shana i Rose), każdy obdarzony mocą innego żywiołu. Po transformacji (wykorzystującej zdobywane w czasie walki punkty) mogą oni używać magii oraz specjalnych ciosów. I tutaj jeszcze

jedno miłe zaskoczenie. Można zrezygnować z oglądania za każdym razem animacji transformacji. Taki sposób prowadzenia walki nie tylko jest łatwy do nauczania, ale także szybko nie nudzi. Do tego czasami oprócz używania siły trzeba potrząsnąć szarymi komórkami i odpowiedzieć trafnie na podchwytliwe pytania przeciwnika...

Już pewnie zorientowałeś się, że LoD może zasłużyć na miano przyjaznej gry. Sterowanie jest proste, zawłóści walki przystępnie wyjaśnione przez miłych nauczycieli. Zagadki również nie są skomplikowane, ale dobrane tak, żebyś nie nudził się nawet przez chwilę. Na mapach ważne miejsca oznaczono strzałkami różnego koloru i od razu wiesz, gdzie pędzić w pierwszej kolejności.

Oczywiście są też fragmenty, w których gra przegrywa widocznie z serią FINAL FANTASY. W FF9, która pojawiła się w mniej więcej tym samym czasie, postawiono na piękną grafikę, a każda lokacja wyglądała jak z obrazka (nie mówiąc już o cudownych filmach). Tutaj efektowne animacje zaczynają się dosyć późno (gdzieś na drugim CD) i często można zauważyć paskudne piksele. Muzyka też jest bez wyrazu, a najgorsze są jej patetyczne fragmenty. Jeżeli też znasz dobrze angielski, to na pewno będą raziły cię literówki w i tak już sztywnych wypowiedziach postaci. To wszystko jednak szczegóły. LEGEND OF DRAGON po winien się spodobać. Ma wiele atutów w rękawie!



Legend of Dragoon

Nowe Fina. Fantasy

199 zł

Sony

1 gracz

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika

Dźwięk

Fajda

Ciekawy system walki, temat Dragoonów i Smoków, sympatyczni bohaterowie

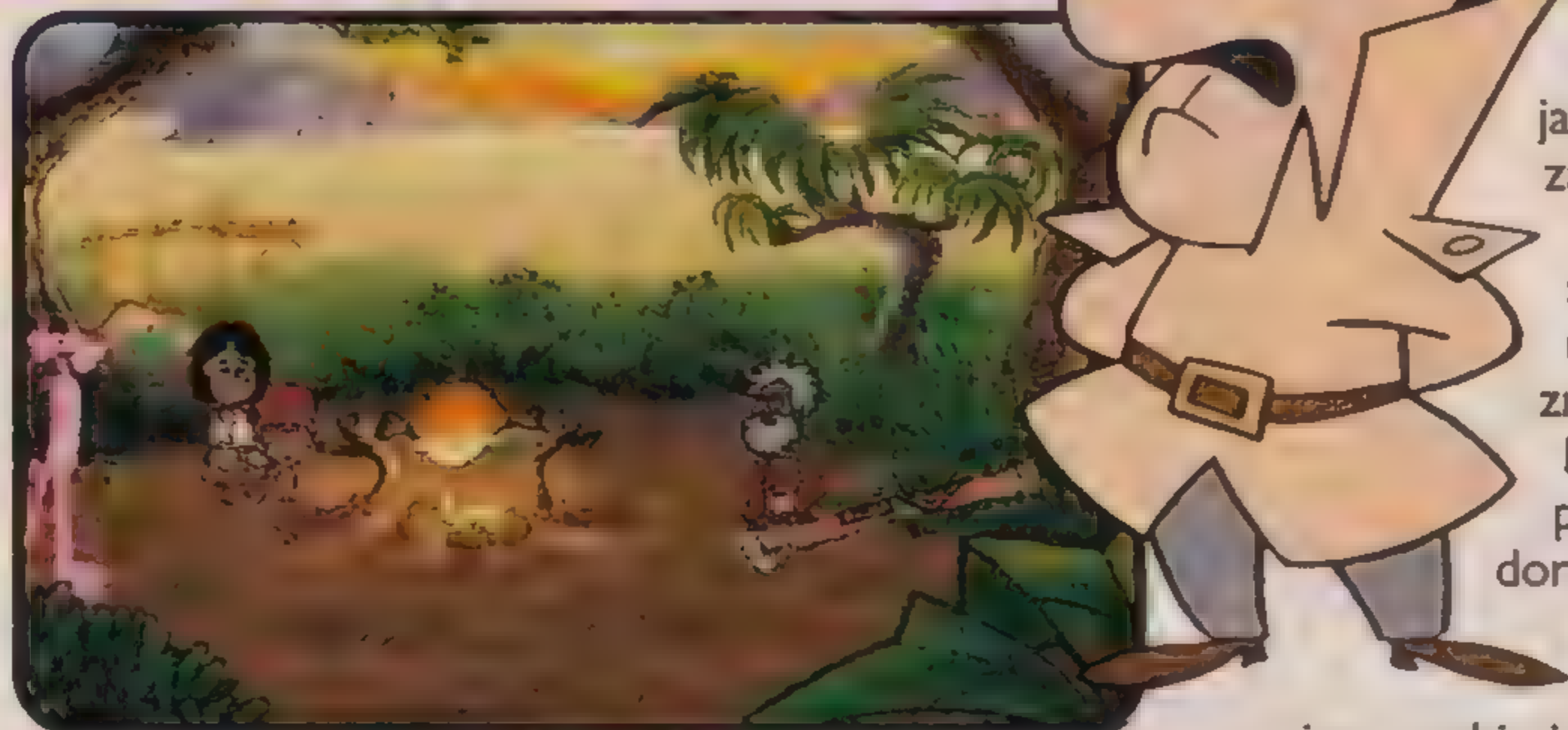
Slaba muzyka, niedoróbki graficzne, sztywne teksty z błędami

LoD mimo swoich niedociągnień może rywalizować z serią FINAL FANTASY. Na pewno przyciągnie do konsoli na wiele, wiele godzin

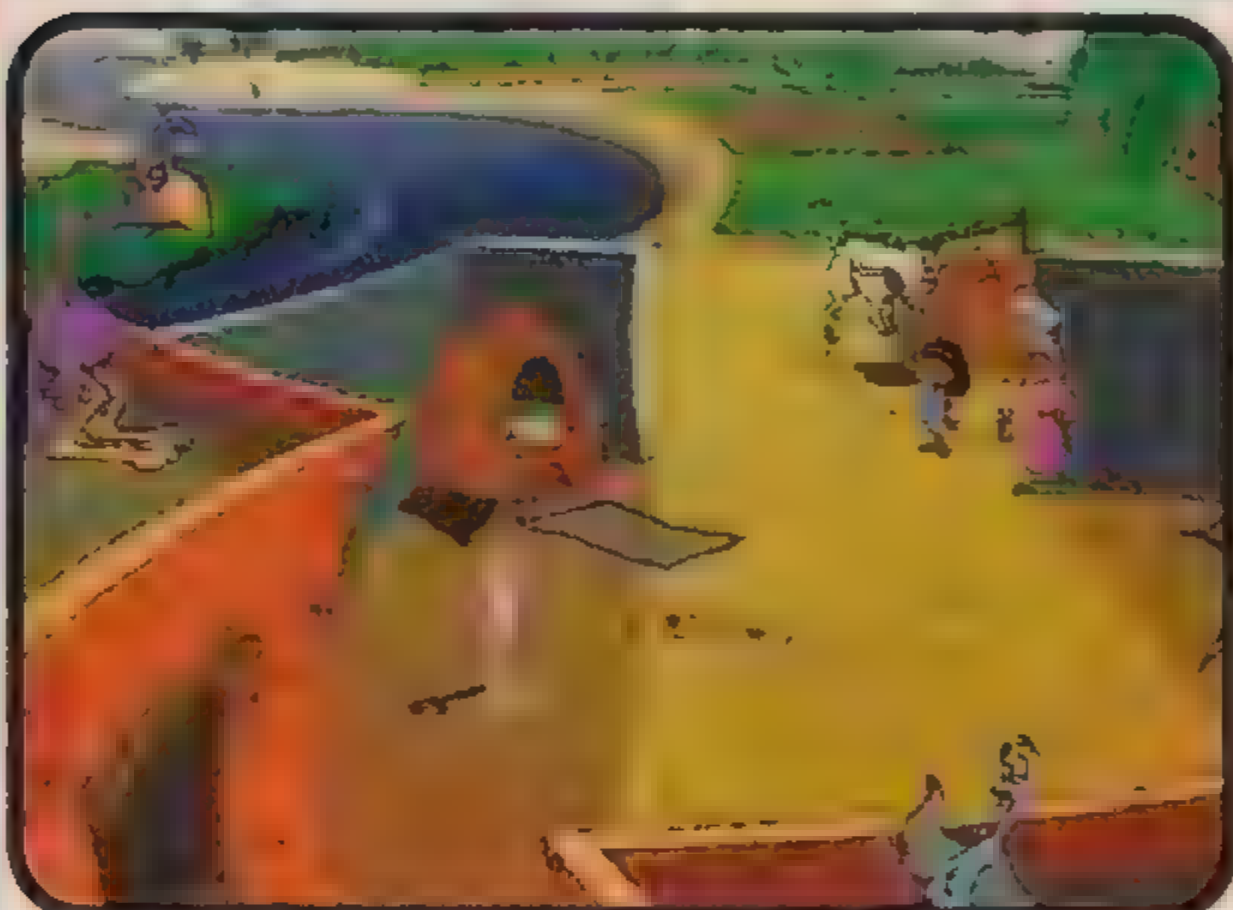
Tekst: Aleksandra „Krupik”

Na kłopoty Pantera

Zafunduj sobie na zimę bezbolesną lekcję geografii i antropologii kulturowej razem ze sporą dawką różowego humoru!



Tym razem okrutny los rzuci go do obozu geniuszy. Oj, już lepiej do ludożerców



Pantera (ups, raczej Pan Pantera) jak zwykle ma niesamowite przygody...

Coś chudego, coś różowego, coś z ogonem... To oczywiście Różowa Pantera. Zwierzęta z rodziny kotów najczęściej zajmują się polowaniem. Bohater tej przygódki poluje na kłopoty, a przede wszystkim na tych, którzy się do nich przyczyniają.

Druga część przygód Pantery zabierze cię do ChillyWa-Wa, obozu letniego dla genialnych dzieci różnych narodowości. Bohater nie przyjechał tutaj bynajmniej na wczasy – ma ważne zadanie do wykonania. Na początku wszystko wygląda bardzo miło: Pantera zapozna się z kolejnymi dziećmi, z kierownikiem i z profesorem von Główeke, twórcą wszelkich obozowych udogodnień oraz atrakcji. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie delegacja trzech smutasów z BCB, czyli Biura Cierpliwych Biurokratów. Panowie wyglądają mocno podejrzenie i wkrótce okazuje się, że przyszli psuć atmosferę kolonii, węszyć i szkodzić. Po ich wizycie dzieci nie są już takie przyjacielskie i zadowolone. Trzeba coś na to poradzić.

Dzielna Różowa Pantera odbywa więc szereg podróży do ojczystych krajów dzieci, aby poznać je lepiej i odnaleźć sposób na przywrócenie im dobrego

nastroju. Do każdej podróży musisz wybrać samolot odpowiednich linii lotniczych. Wraz z Panterą zwiedzisz Wielką Brytanię, Australię, Chiny i Indie... W podróży bardzo pomocny bywa CAP, czyli Cyfrowy Asystent Pantery. Jest to podręczny komputer pomysł von Główeke'go. To prawdziwa skarbnica wiedzy etnograficzno-geograficznej. Szybko zauważysz, że smutni panowie z BCB także podróżują, nieudolnie usiłując nie rzucać ci się w oczy.

Pierwszym krajem, do którego się wybierzesz będzie Wielka Brytania, gdzie zwiedzisz przede wszystkim Pub. A potem... W każdym kraju posługując się CAP-em poznasz miejscowe zwyczaje i historię. Wystarczy, że wybierzesz dziedzinę, która cię zainteresuje, np. Kuchnię. Natychmiast otrzymasz informacje dotyczące kulinarnych zwyczajów danego państwa.

Steruje się jak Windowsami, sama prostota. Musisz jedynie zgłębić technikę obsługi CAP-a. A potem trzeba zbierać do bardzo pojemnej kieszeni najróżniejsze przedmioty i zaraz wykorzystywać je w innych miejscach.

Druga część gry kładzie jeszcze większy nacisk na walory edukacyjne i z tego powo-

du warta jest polecenia, jak również dlatego, że nie zawiera krwawych scen. Niestety trafiają się miejsca, w których zupełnie nie wiadomo, co należy zrobić. Bywa, że nawet zabawna, wierszowana opcja pomocy nie jest w stanie doradzić niczego sensownego. Obecnie, kiedy technologia idzie naprzód,

możemy sobie jeszcze pokręcić nosem na gry, które nie olśniewają trójwymiarową grafiką, a PANTERA do takich właśnie należy. Jednak komiksowy wygląd lokacji jest na miejscu (to przecież Różowa Pantera, a gra wygląda jak kreskówka o niej). Tym bardziej, że masz się tu uczyć, a nie ścigać i mordować w trójwymiarowych korytarzach. Zaraz widać, że zrobiono tę grę dla dzieci w wieku „wczesnopodstawówkowym”, aby osłodzić im uczenie się do klasówek.

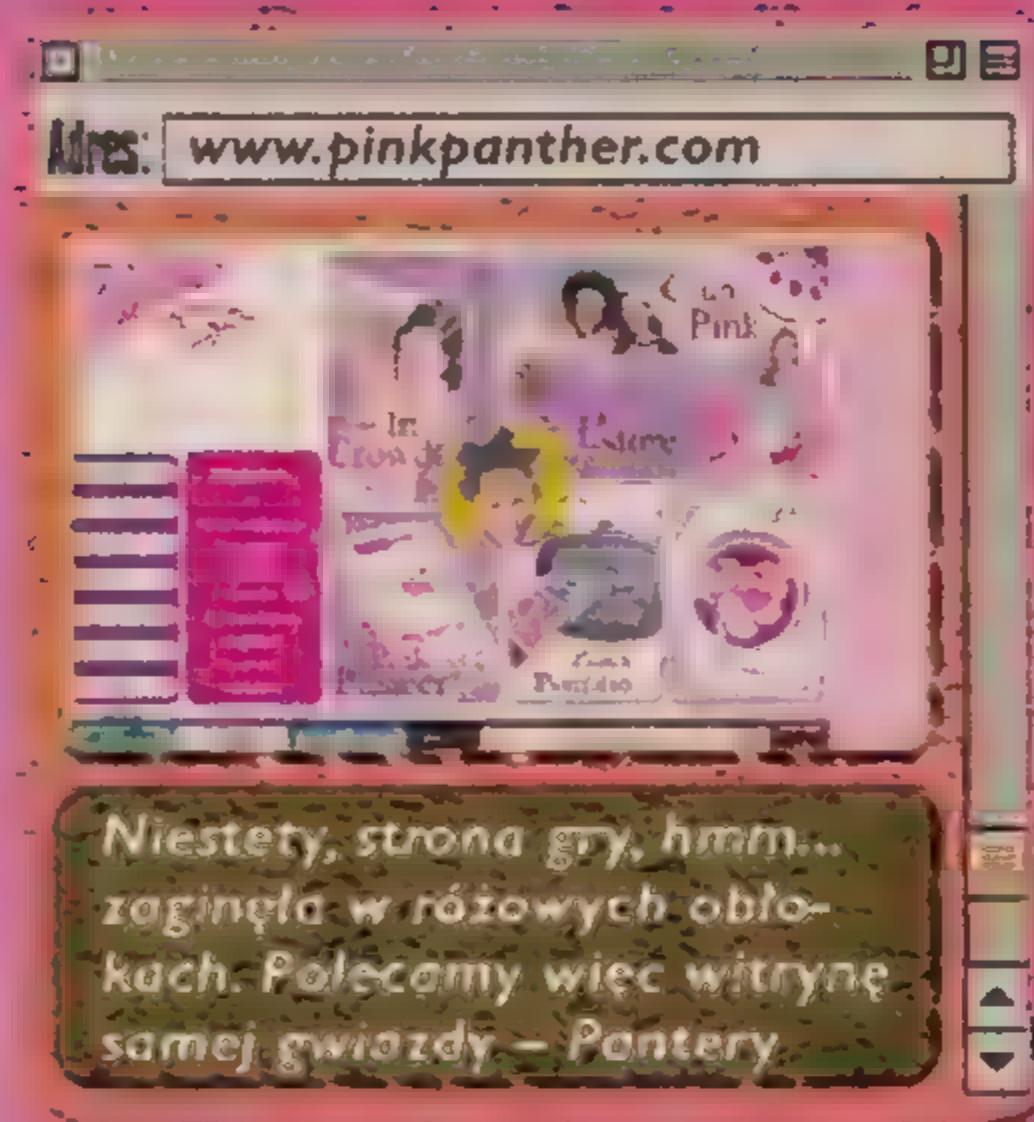
Do tego wszystkiego dochodzi humor. Prawie wszyscy bohaterowie mają coś zabawnego do powiedzenia, a już sam głos Różowej Pantery, w którą znowu wcielił się Cezary Pazura, jest świetny. Trudno się nie śmiać, kiedy zleceniodawca pyta, czy bardzo ważna Pantera napije się czegoś ważnego, a ona odpowiada mu flegmatycznym głosem Kitera. To jest NAPRAWDĘ fajne.



Rodzinny obiad prawie jak u Simów



Tajemniczy pan w fotelu przypomina głównego wroga z serii o Bondzie



Niestety, strona gry, hmm... zaginęła w różowych obłokach. Polecamy więc witrynę samej gwiazdy – Pantery

Na Kłopoty Pantera
Różowy Cezary Pazura

79 zł | Wanderlust / CD Projekt | 1 gracz

Min: 486, 16 MB RAM
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM

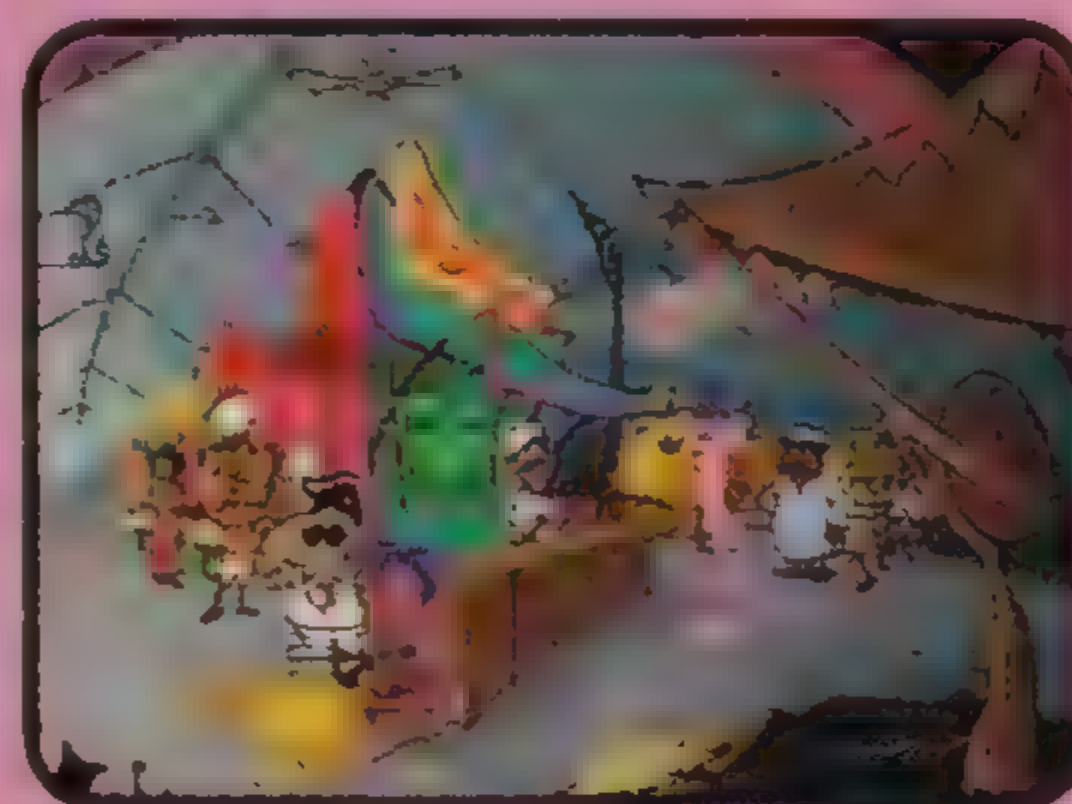
Grafika | Dźwięk | Frajda

Walory edukacyjne, pogodny humor no i oczywiście Cezary Pazura w roli głównej

Dość statyczna akcja, w której łatwo utknąć i ani w górę, ani w dół

Atlas świata dla dzieci w humorystycznej oprawie. Można się z niego sporo dowiedzieć, a do tego posłuchać samego Pazury

4



Ale tu wesoło! I jarmarcznie...

WERSJA
POLSKA

TEST

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

The Fallen

Gier nawiązujących do sławnego uniwersum Star Trek ostatnio nie brakuje – a jedną z najlepszych jest DEEP SPACE 9 THE FALLEN

Kiedy jeden dystrybutor gier komputerowych wpadł na pomysł wydania gry w rozsądnej cenie (ExtraGra), drugi podchwycił pomysł i powstała SuperGra. Tym razem to jednak nie tylko tytuł i slogan. Ta gra naprawdę jest super i warto w nią zagrać. THE FALLEN miło zaskakuje grafiką, niesamowitym dźwiękiem, pomysłowością scenariuszy poszczególnych misji, mnogością postaci, broni, przedmiotów, statków kosmicznych i obcych planet. Akcja gry nawiązuje bezpośrednio do serialu DS9, czyli dla niewtajemniczonych Star Trek – Deep Space Nine. Główni bohaterowie to pierwszoplanowe postacie z serialu – kapitan Benjamin Sisko, major Kira Nerys i komandor-porucznik Worf. Ich przygody to przede wszystkim poszukiwanie Czerwonych Kamieni, które mają potężną moc i mogą przyczynić się do uwolnienia Widm Paha. Oczywiście bohaterowie muszą uprzedzić swoich wrogów i dostać te bezcenne przedmioty zanim będzie za późno. A droga do ich zdobycia prowadzi przez wiele misji, poziomów i egzotycznych

miejs. Jest stacja kosmiczna, są Obce planety i statki gwiazdne. Poszczególne zadania, którym będą musieli sprostać bohaterowie, są naprawdę różnorodne. Twórcy gier, zamiast powtarzać w nieskończoność ograniczone schematy, powinni brać przykład z autorów THE FALLEN. Tym wyobraźni nie brakowało.

Poza tym na uwagę zasługuje również oprawa samej gry. Instrukcja to prawdziwa kopalnia wiedzy z uniwersum Star Trek. Niestety, profesjonalizmu zabrakło nieco przy spolszczaniu gry. Tym razem



Kapitan Sisko to bohater, na którym może wzorować się każdy młody człowiek



Lektorzy, którzy podłożyli głosy w grze chyba nie należą do fanów Star Treka

nie chodzi o tłumaczenie – wszystko jest zrozumiałe, za wyjątkiem werteronowo-fuzyjno-fazerowego slangu Star Trek. Chodzi jak zwykle o głosy lektorów, którzy tradycyjnie nie umieją albo nie chcą przyłożyć się do pracy. I to jedyny mankament gry, która poza tym naprawdę zasługuje na uwagę i wyróżnia się spośród innych produktów na rynku.

DS9: The Fallen
Kosmiczna Akcja

29.90 zł | The Collective / CODA | 1 gracz

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 100 MB HD
Za: Pentium II, 64 MB RAM, 150 MB HD, akcel.

Teksty PL 4 Dźwięk 4 Frajda 5

Świetna grafika, dużo dobrych pomysłów, broni, przeciwników i wszystkiego, co grze potrzebne

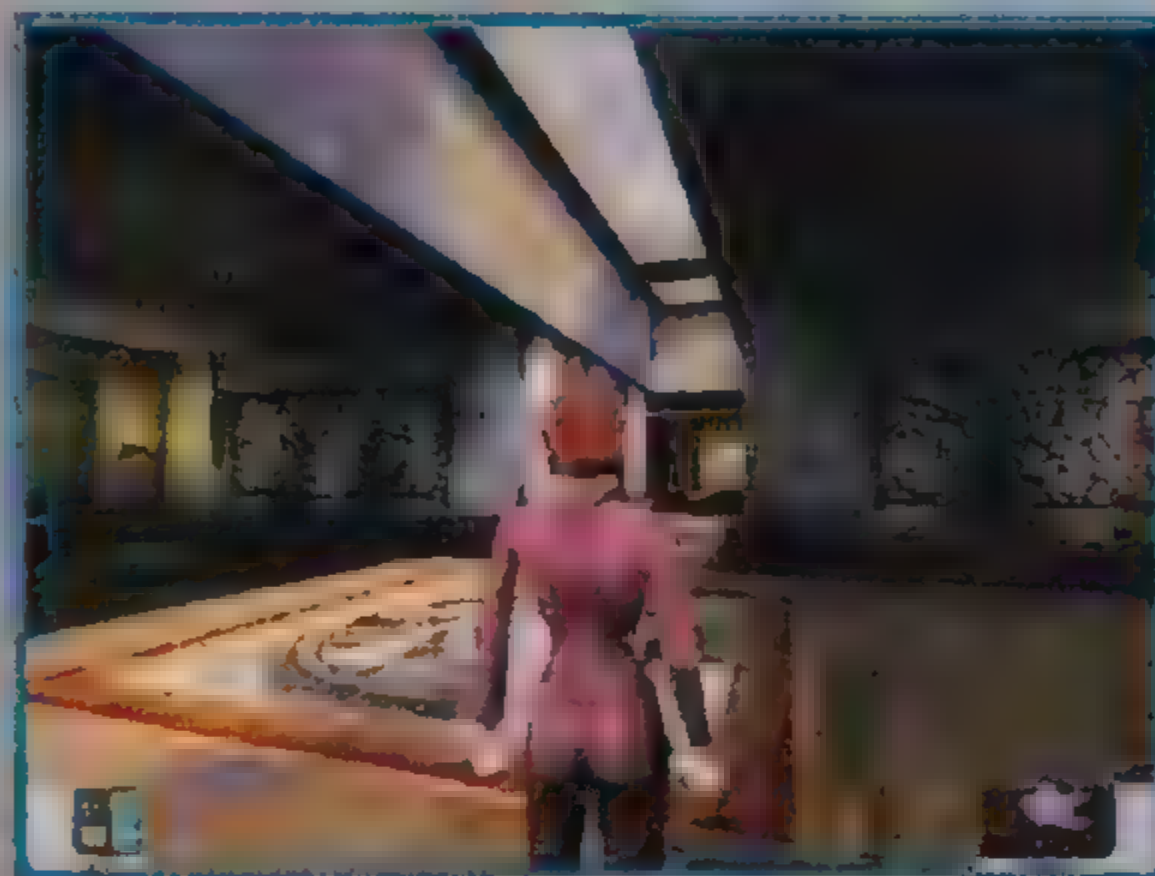
Poziom trudności niektórych zadań może sprawiać problemy niektórym graczom

Warta akcja i trójka bohaterów. Obfituje w wyzwania jak z TOMB RAIDER, strzelaniny jak z UNREAL i przygody jak STAR TREK

6



Tratatata. To ja, wielki wojownik, który przybywa z pokojową misją



Postacie z gry są doskonale znane wszystkim miłośnikom serialu

ENEMY ENGAGED

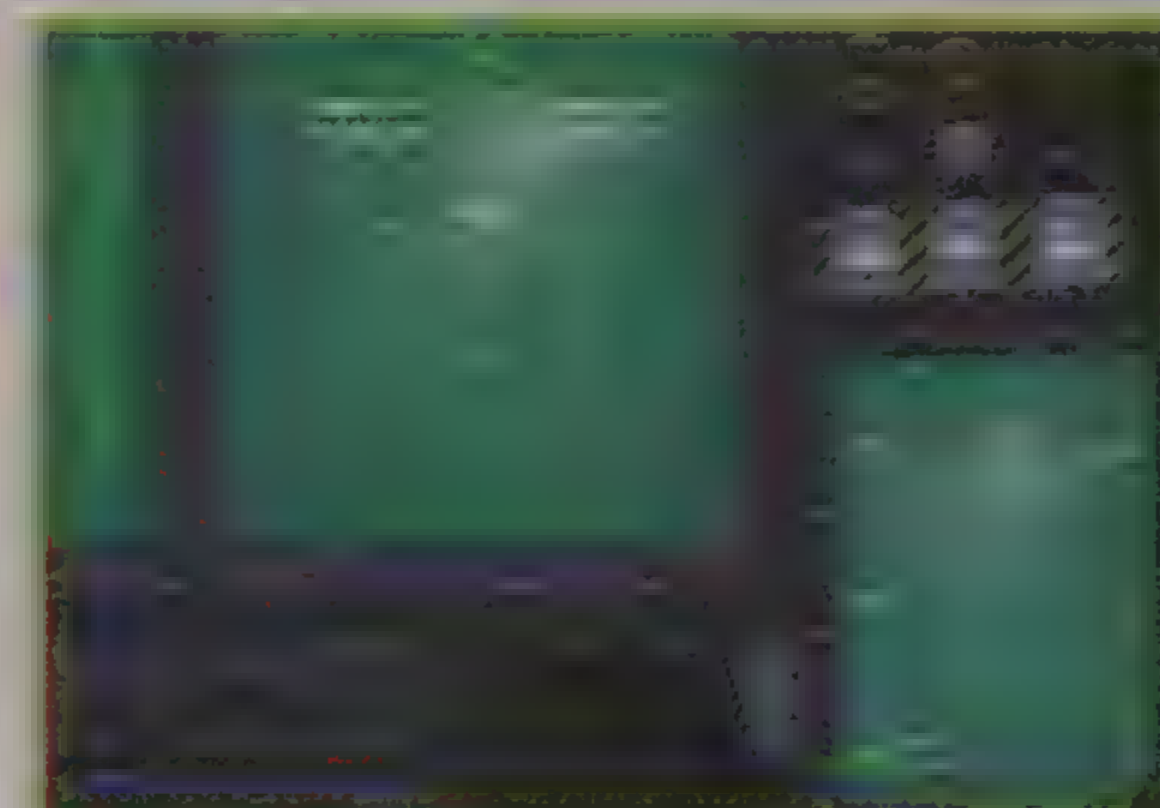
WERSJA
POLSKA

Najnowszy symulator Razorworks jest jeszcze lepszy niż APACHE-HAVOC. Tym razem możesz się za sterami Comancha i Hokuma



Śmigłowce to nie wszystko! Są jeszcze czołgi!

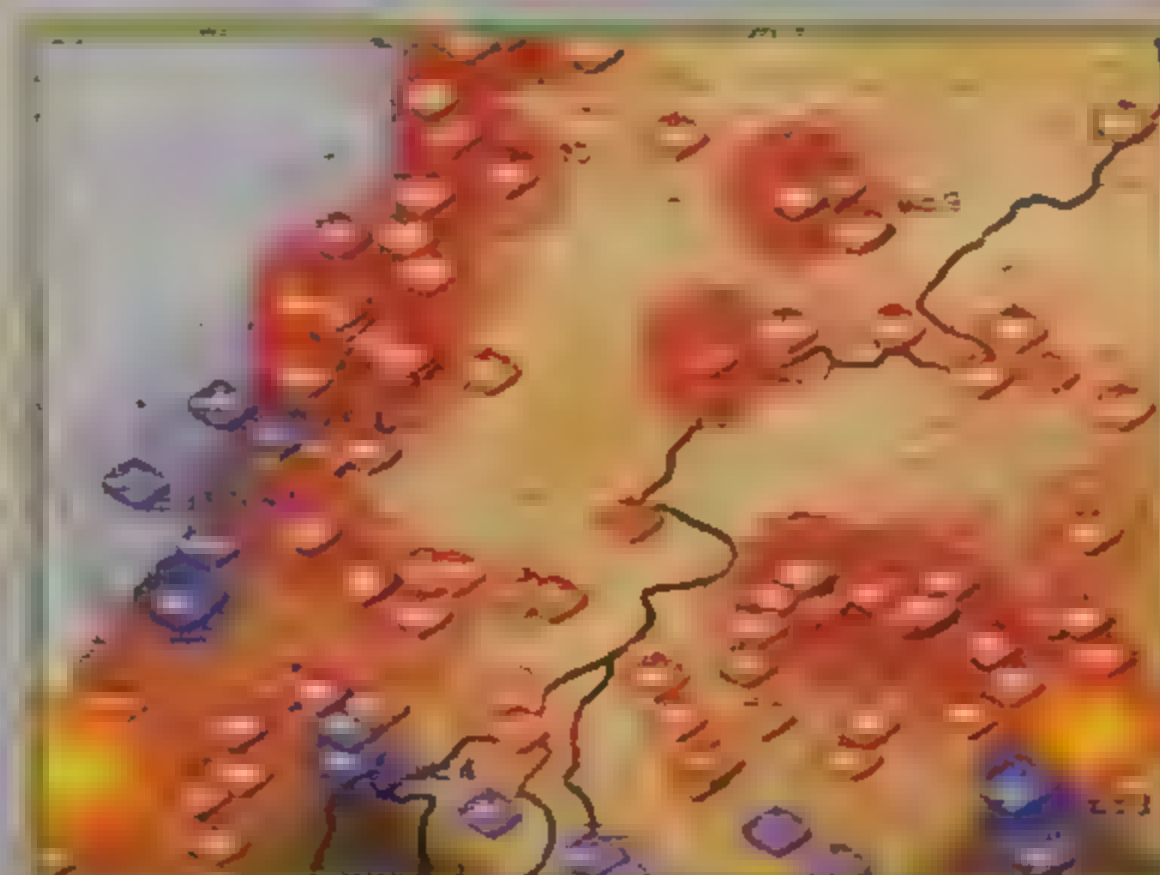
ENEMY ENGAGED to jednak nie tylko symulator loty śmigłowcem bojowym. To symulator całego pola walki. Gra jest podzielona na trzy kampanie – po jednej w każdym z trzech regionów konfliktu – które przedstawiają starcia zbrojne supermocarstw: Federacji Rosyjskiej i Stanów Zjednoczonych. Każda wojna przebiega w czasie rzeczywistym, a jej efekty widać na wielkiej mapie taktycznej. Zaznaczono na niej bazy wojskowe obu stron, dywizje czołgów i wozów pancernych, lotniska i jednostki powietrzne. Wojna toczy się



Przyciski, wskaźniki, drążki... Oj, trzeba się w to wszystko naprawdę zagłębić

własną drogą, ty zaś musisz uwijać się, kierując misjami zwiadowczymi, atakiem na pojazdy pancerne przeciwnika czy eskortowaniem śmigłowców z zaopatrzeniem i wojskiem.

Sam lot w ENEMY ENGAGED to niezapomniane przeżycie. Autorzy programu naprawdę zadbałi o to, aby w jak największym stopniu zachować realizm walki śmigłowców. Odwzorowano tu wszystkie najistotniejsze elementy lotu



Już nic nie da się ukryć, na mapie wyniki walki widać jak na dłoni

– warunki, atmosferyczne, wiatr i oświetlenie. Kokpit pojazdów ze wszystkimi systemami pokładowymi opracowano niemal doskonale. Jedyny problem z grą jest taki, że może ona zyskać uznanie jedynie w oczach miłośników symulatorów lotniczych. Niestety, do łatwych nie należy, ale naprawdę warto się w nią wgrzyć. Umożliwia to świetnie opracowana instrukcja do gry. Oprócz opisu podstawowych funkcji programu są tu jeszcze porady ułatwiające samą rozgrywkę, szczegółowy opis pojazdów naziemnych i powietrznych obu stron oraz wykaz skrótów z technicznego żargonu wojskowego, który nie raz może się przydać. Oczywiście oprócz tego gra została spolszczona, tak w warstwie dźwięku jak i tekstu, przez co rzeczy niejasne w oryginale, teraz są w pełni zrozumiałe. Tak czy inaczej, żaden miłośnik dobrych symulatorów nie może przejść obojętnie obok ENEMY ENGAGED.

Enemy Engaged
Śmigły Symulator

69,95 zł | Empire / Topware | 1-4 graczy

Min: Pentium 266, 64 MB RAM, 300 MB HD, akcel.
Za: Pentium II 333, 128 MB RAM, 300 MB HD, akcel.

Teksty PL 4 Dźwięk 4 Frajda 5

Doskonała grafika, świetnie opracowane trzy kampanie, polskie tłumaczenie, wysoki realizm

Wysoki poziom trudności, gra przeznaczona jest głównie dla miłośników tego gatunku

ENEMY ENGAGED to jeden z najlepszych symulatorów śmigłowca bojowego. Czekać tutaj na ciebie trzy emocjonujące kampanie

5

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz” Jurewicz

W konkursie CLICK! i firmy TOPWARE możecie wygrać ENEMY ENGAGED! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedź na pytanie: Ile jest kampanii w grze?

W mieście przyszłości Tokyo-To (znanym też jako Tokyo) można robić wiele ciekawych rzeczy: oglądać wirtualną telewizję, spotykać się ze znajomymi i odrabiać lekcje z nowych technologii. To jasna strona życia. Jest jednak druga strona tego medalu, czyli szalona jazda po ulicach miasta na specjalnych rolkach i malowanie graffiti na murach. Oczywiście każdy robi to co lubi najbardziej i ty nie wahałeś się ani chwili. Właśnie zostałeś szefem nowego gangu rolkarzy (o tajemniczej nazwie GG) i masz pod opieką ładną dzielnicę Shibuya. Jednak aż palisz się do tego, żeby podbić całe Tokyo. Poczekaj jednak chwilę. Na początku musisz zapamiętać kilka niezwykle ważnych rzeczy. Wprawdzie dostałeś najnowocześniejsze rolki, na których możesz wyczyniać rewelacyjne sztuczki, ale to nie TONY HAWK'S PRO SKATER 2. Tutaj liczy się Sztuka (malowania graffiti), a nie skomplikowane robienie efektownych sztuczek. Nie musisz znać kombinacji wielu przycisków, żeby np. zakręcić się w powietrzu o 180 stopni. Jeżeli tylko wystarczająco się rozpędzisz i znajdziesz na odpowiedniej wysokości, to twój bohater sam wykona odpowiednią ewolucję. Dostajesz za nią punkty, ale najważniejsze jest to, żebyś mógł dotrzeć do puszek z farbą, bez których nie wykonasz żadnych elementów graffiti. Są one sprytnie poukrywane na wszystkich poziomach i do ich zdobycia często potrzebna ci będzie nie tylko mała zręczność, ale także inteligencja. Jednak dzięki temu każdy poziom zabawy dostarczy ci wielu mocnych wrażeń. Musisz także nauczyć się sztuki malowania. Specjalne strzałki pokazują miejsca, w których można zrobić graffiti. Trzeba do nich podjechać i wykonywać takie ruchy joystickiem na padzie, jak pokazano na ekranie. Jeżeli dobrze wykonasz całą sekwencję, przechodzisz do następnej. A za szybko i efektownie wykonane graffiti dostajesz punkty!

Ach, jak to wszystko miło wygląda... Nie dowiedziałeś się jednak jeszcze jednej rzeczy. Otóż w Tokyo czyha na ciebie

Hulajki? Rowery górskie? Deski? Narty? Nie... to teraz nie jest już modne! Dzisiaj świat oszalał na punkcie rolek ze specjalnymi dopalaczami!



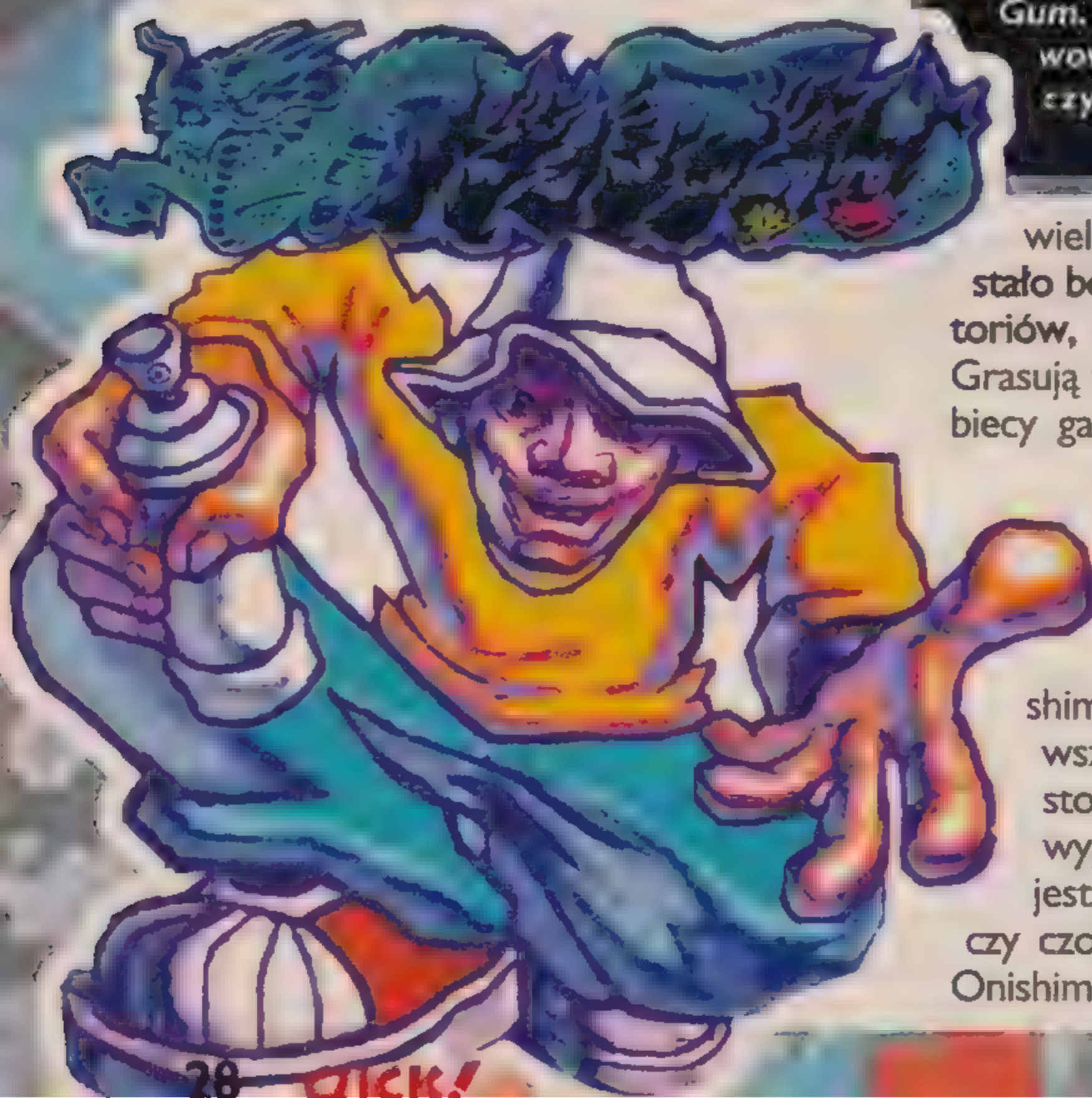
Na początku musisz zdobyć zaufanie Gum. Jeżeli wykonasz kilka podstawowych skoków, ta ładna dziewczyna przyłączy się do ciebie



W grze znajdzie się sporo miejsc, gdzie możesz poćwiczyć swoje umiejętności. Najlepiej dobrze się rozpędzić, a wtedy twoja postać sama pokaże, co potrafi!



Do swojego gangu możesz zwerbować całkiem sporo nowych postaci. Jedyny problem w tym, że musisz im udowodnić, że nadajesz się na ich szefa



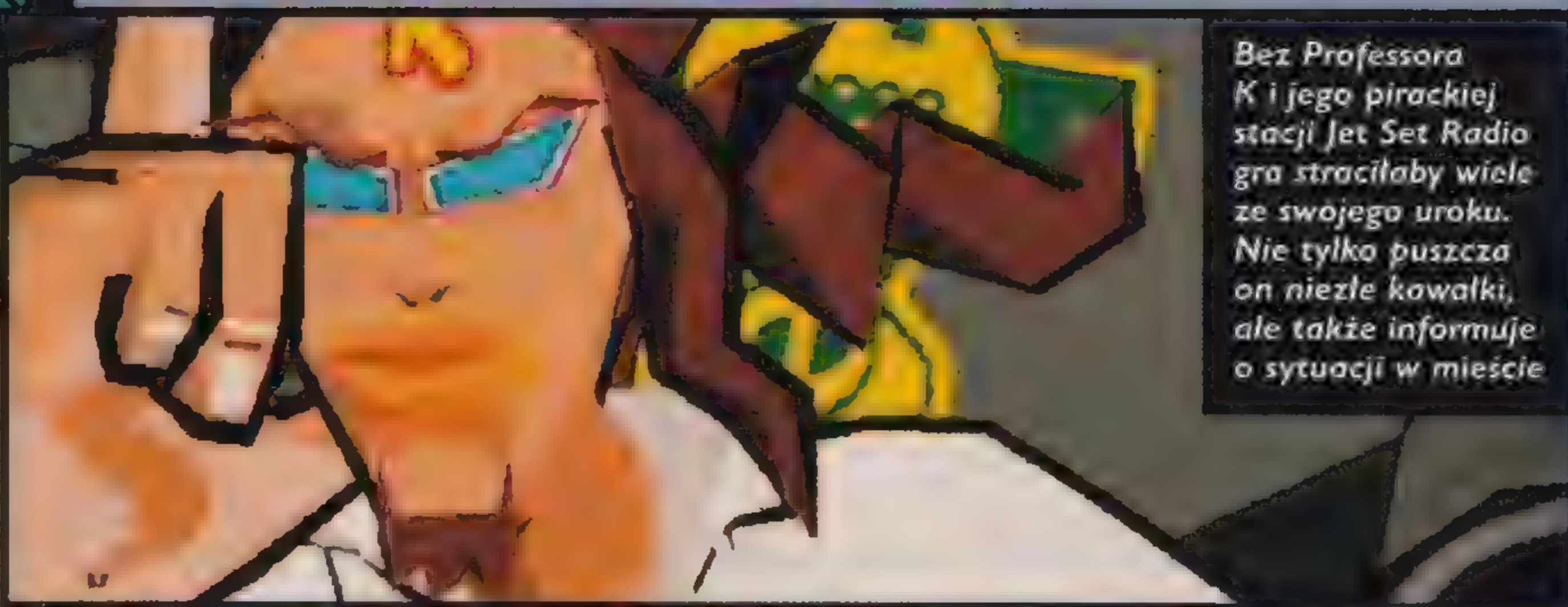
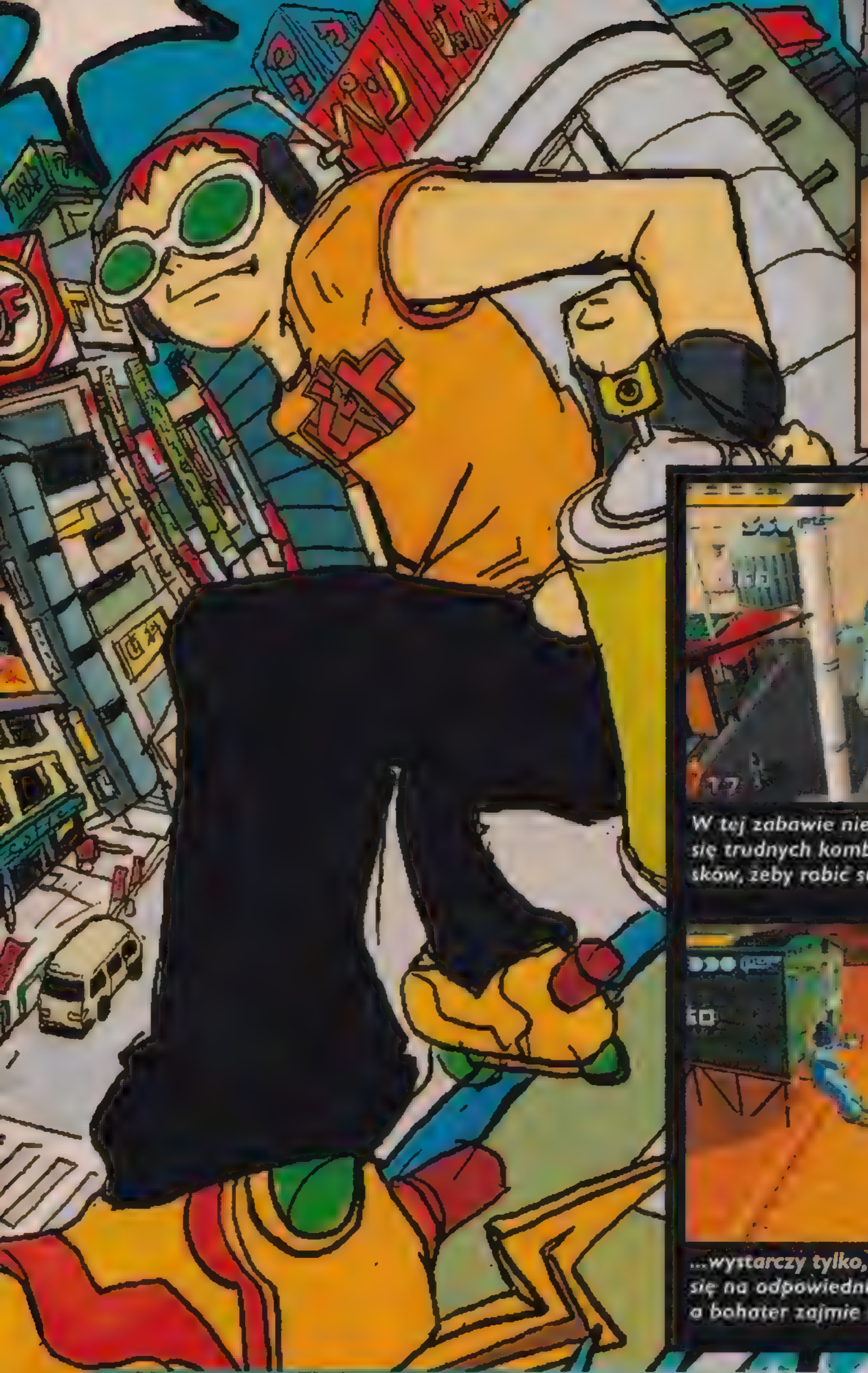
wiele niebezpieczeństw. Miasto zostało bowiem podzielone na kilka terytoriów, które opanowały różne gangi. Grasują tutaj tacy groźni dziwacy, jak kobiecy gang Love Shockers, uwielbiający techniczne nowinki Noise Tanks i Poison Jam, na których widok możesz spaść z rolek. Nie przepada za tobą także policja, której szef (niejaki Onishima) postanowił zniszczyć cię za wszelką cenę! Strzela do ciebie z pistoletu, nasyła na ciebie helikoptery, wyjątkowo czepliwe (i to wcale nie jest przenośnia) oddziały policji, psy czy czołgi... Może się także okazać, że Onishima i jego przyjaciele są jak baranki

przy... Ale to już musisz odkryć sam!

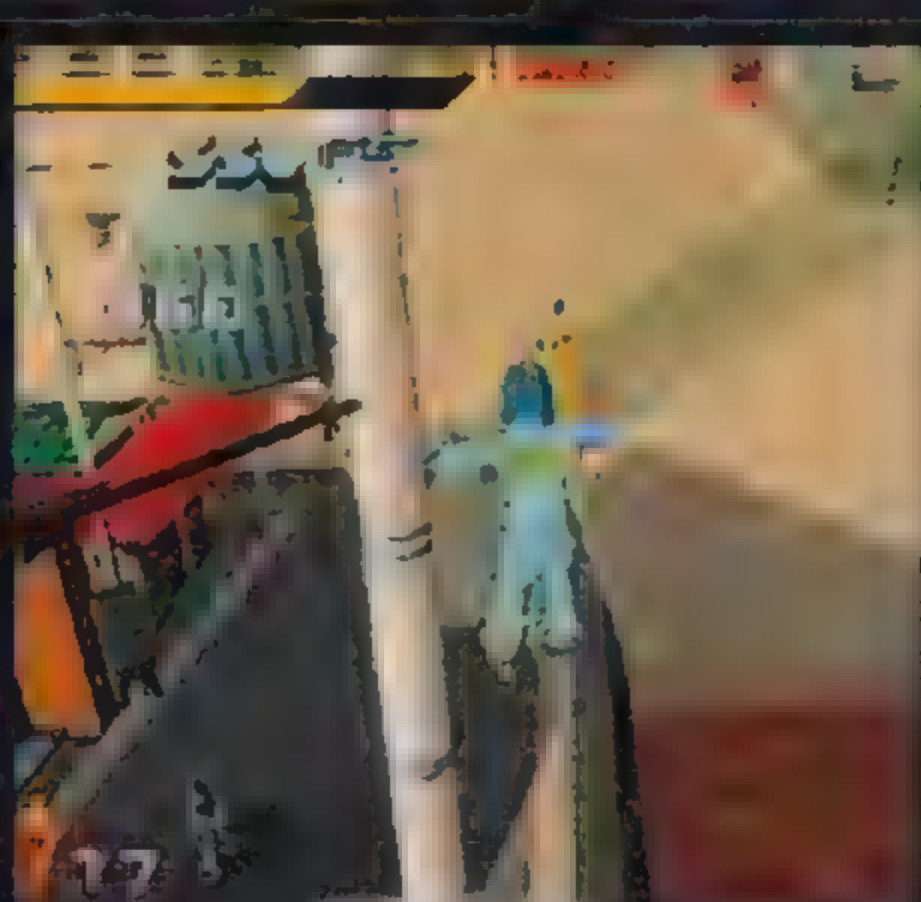
Na samym początku powinieneś więc skorzystać z opcji Tutorial, gdzie spokojnie poznasz podstawy jazdy i tworzenia graffiti. Potem tylko musisz przejść trening z pierwszymi członkami twojej grupy, którzy pokażą ci kilka przydatnych sztuczek. Skorzystaj z tych lekcji, bo potem nie będzie już tak łatwo. Od pierwszego poziomu staniesz bowiem przed trudnymi zadaniami. Zaliczają się one do kilku rodzajów. Najczęściej musisz po prostu zamalować graffiti innych gangów na ich terytorium. Potem powinieneś ozdobić malunkiem trzech członków danego gangu. Od czasu do czasu masz także możliwość dołączenia do swojej

grupy kolejnych bohaterów (a różnią się oni od siebie punktami życia, techniką wykonywania sztuczek czy umiejętnościami w malowaniu graffiti), ale musisz wtedy np. dokładnie wykonać prezentowane przez nich sztuczki, czy pokonać ich w szaleńczym wyścigu przez miasto. Wszystkie te zadania wymagają dużej zręczności, bo musisz walczyć nie tylko z policją, ale także z upływającym czasem. Jeżeli się w nim nie zmieścisz – przegrywasz! Możesz być pewny, że zanim dojdiesz do końca gry, na pewno zdrowo się napocisz.

Czy warto się tak męczyć? Oczywiście, że tak! JET SET RADIO to supergra pod wieloma względami. Jej największe



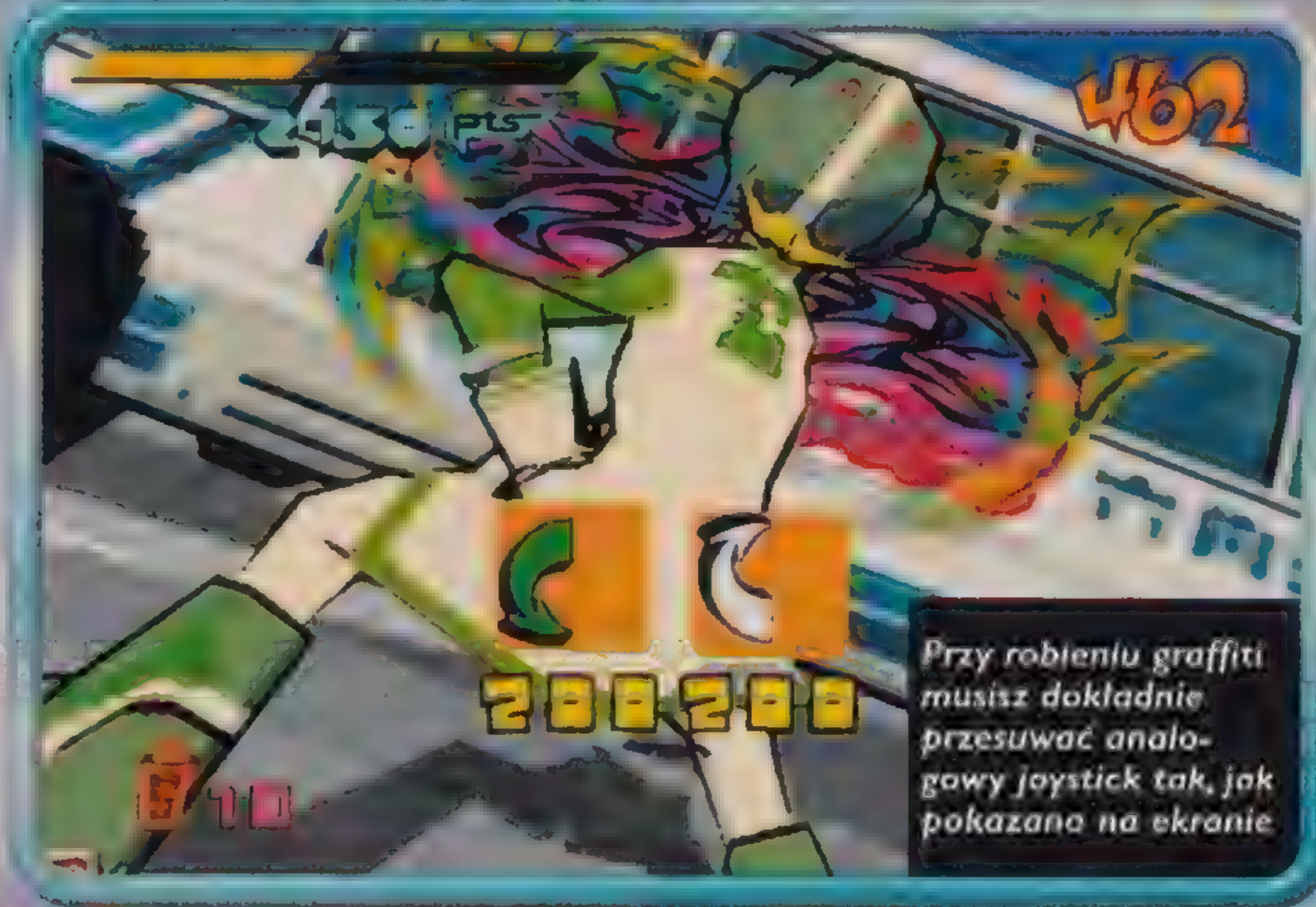
Bez Professora K i jego pirackiej stacji Jet Set Radio gra straciłaby wiele ze swojego uroku. Nie tylko puszcza on niezłe kawałki, ale także informuje o sytuacji w mieście



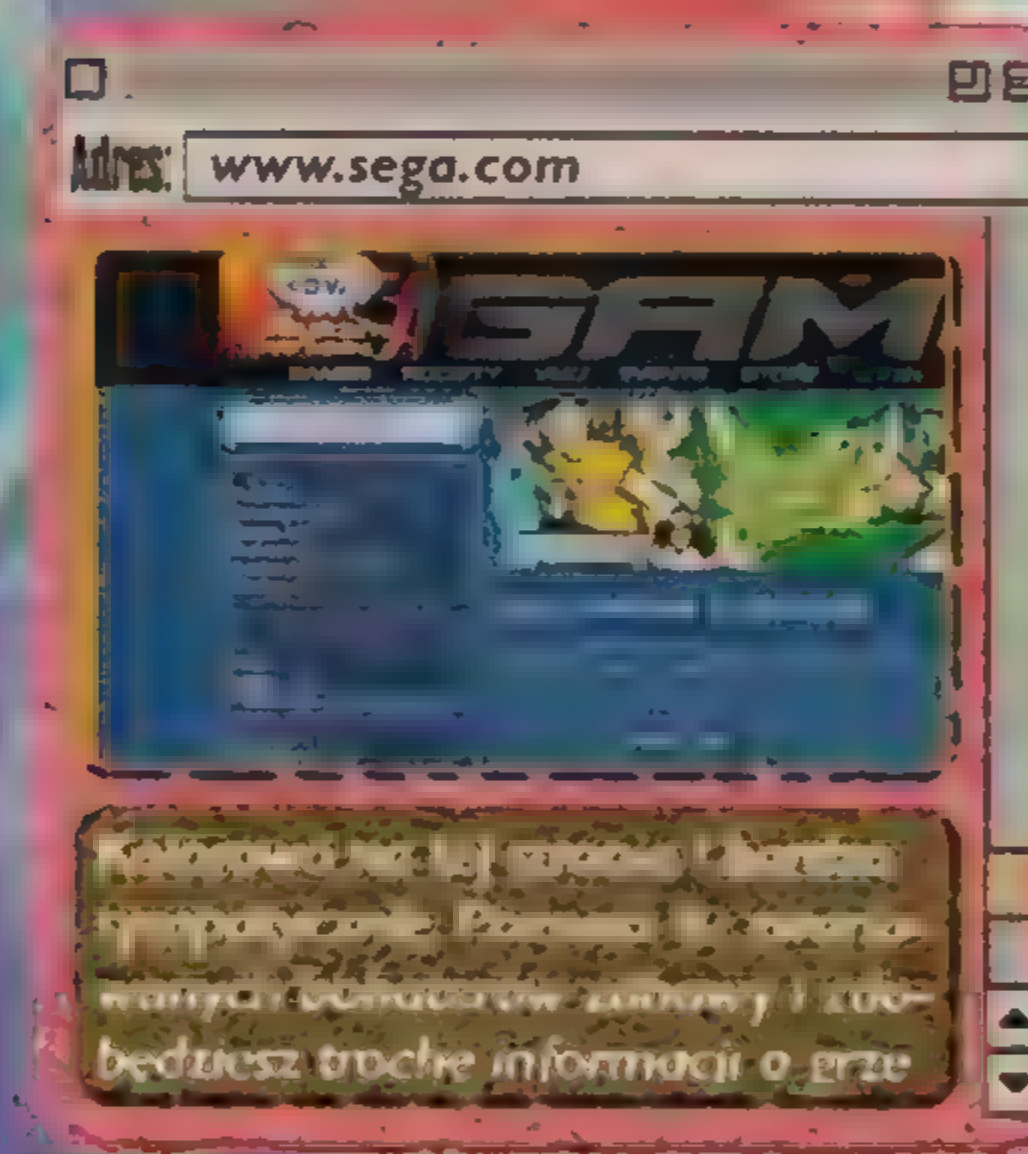
W tej zabawie nie musisz uczyć się trudnych kombinacji przycisków, żeby robić supersztuczki...



...wystarczy tylko, że znajdziesz się na odpowiedniej wysokości, a bohater zajmie się całą akcją



Przy robieniu graffiti musisz dokładnie przesunąć analogowy joystick tak, jak pokazano na ekranie



Jet Set Radio
Roluj się z Nami

239 zł Sega/ Lanser 1 gracz

Wykorzystuje: Visual Memory, telewizor 60 Hz

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 5+

Bardzo ładna grafika, doskonale dobrana muzyka, oryginalny pomysł i dobre sterowanie

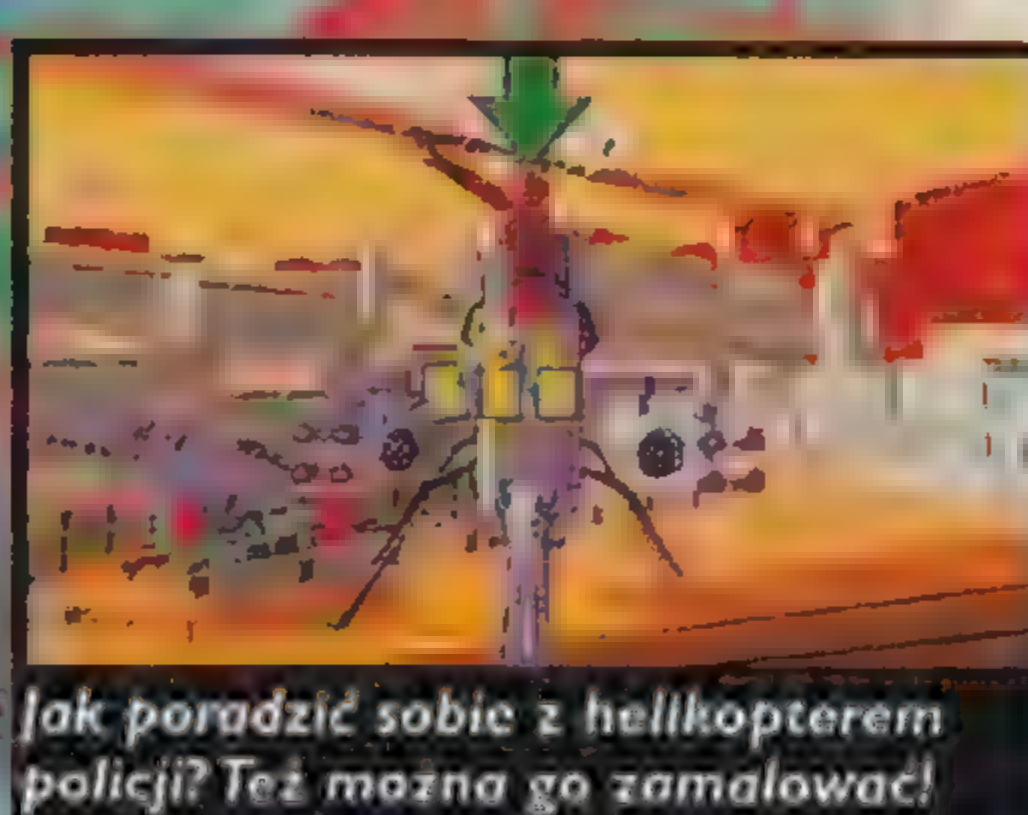
Przyporządkowanie jednemu przyciskowi dwóch funkcji, błąd w prowadzeniu kamery

Już dawno nie było tak oryginalnej i wciągającej zręcznościówki. Uważaj jednak! JET SET RADIO to zabawa tylko dla odważnych!

5+



Oficer Onishima jest wyjątkowo wytrwałym człowiekiem. Będzie cię ścigał aż do utraty (twojego) tchu



Jak poradzić sobie z helikopterem policji? Też można go zamalować!

Gum i Beat należą do gangu GG. Na pewno nie zawiodą twoich oczekiwań



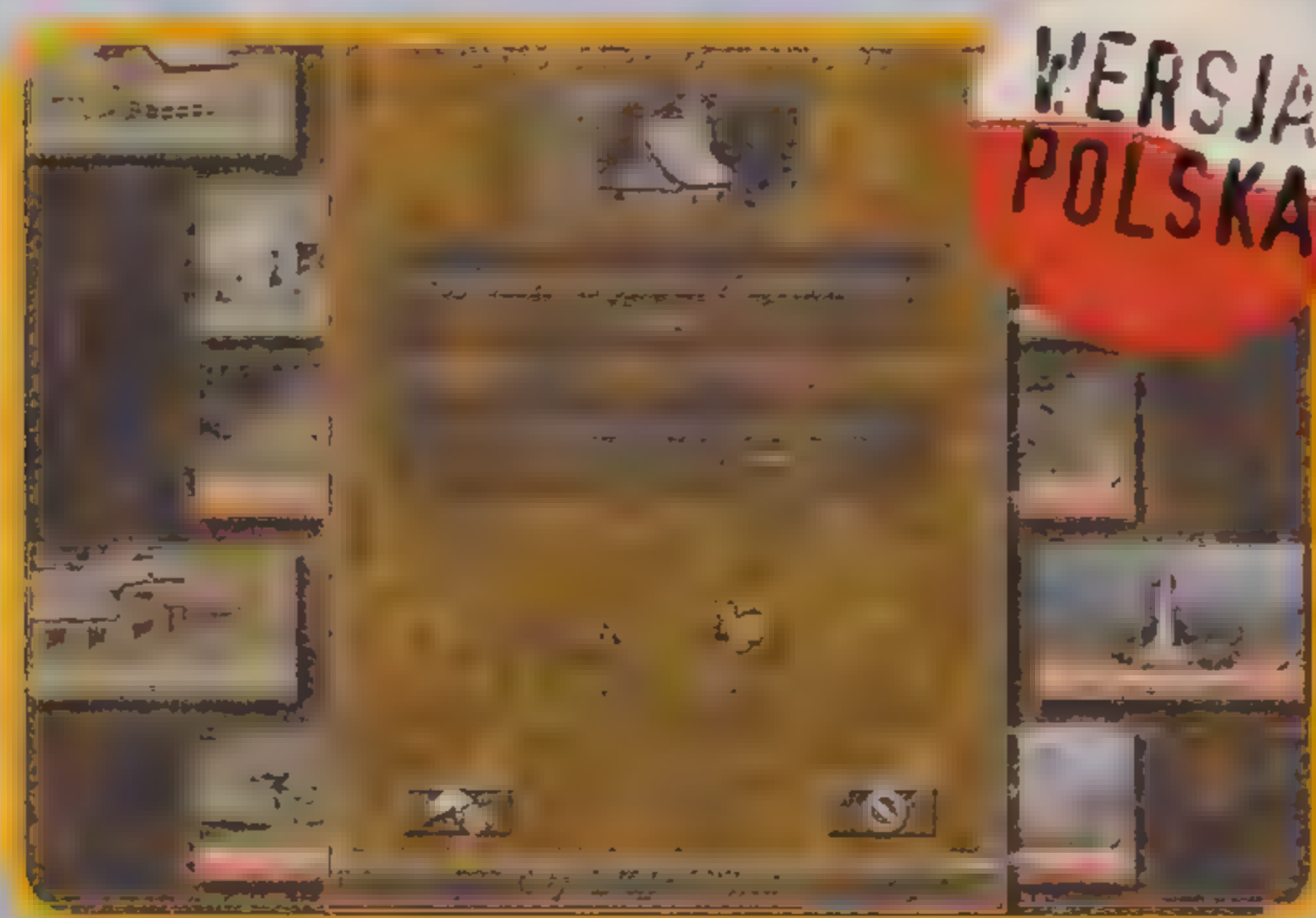
zalety to doskonała grafika i świetna muzyka. Postacie głównych bohaterów wyglądają jakby ręcznie narysowane, ale nie są płaskie! Poruszają się one też bardzo realistycznie, co w połączeniu z łatwym do opanowania sterowaniem sprawi, że szybko poczujesz się jak prawdziwy mistrz rolek! Do tego poszczególne dzielnice mają swoje specyficzne klimaty i różnią się od siebie. Raz jest to np. miasto w nocy, z neonami i jazdą po wąskich dachach domów. Innym razem będziesz pędził po kanałach, w których ukryli się twoi przeciwnicy. A wszystko to dopracowano w najdrobniejszych nawet szczegółach. Jeżeli np. zostaniesz trafiony przez przeciwnika, zacznasz utykać lub

dusić się gazem łzawiącym. Możesz też zaprojektować sobie dowolny wzór graffiti, a potem wykorzystywać go w zabawie (my oczywiście malowaliśmy na murach pomarańczowego CLICKA!). Jednak JET SET RADIO nie byłoby tak dobrą grą, gdyby nie... Jet Set Radio! Oj, raczej Jet Set Radioooo! To piracka rozgłosnia, kierowana przez niejakiego Professora K, a nadawana przez nią muzyka towarzyszy ci przez całą zabawę. Czego tutaj nie ma! Są i kawałki japońskich artystów, są melodie bardziej swojskie, ale każda z nich niezmiernie szybko wpada w ucho. Profesor informuje cię także o zdarzeniach, które miały miejsce w mieście, bo przecież cała gra układa

się w ciekawą historyjkę fabularną. JEST SET RADIO właściwie ma tylko dwie poważniejsze wady. Otóż twórcy gry zapomnieli o istnieniu części przycisków na padzie, bo przyporządkowali obracaniu się i malowaniu graffiti ten sam klawisz. Jest to szczególnie uciążliwe na poziomach, kiedy musisz ozdobić czyjeś plecy. Mniej męczące zdają się błędy w pracy kamery, która czasami robi wszystko, żeby utrudnić ci orientację w przestrzeni. Można sobie jednak z tym poradzić. Czego się w końcu nie robi dla ukończenia tak dobrej i oryginalnej gry. Zwłaszcza, że inni producenci już zauważyli, że skończyła się Gwiazdka i nie trzeba się już tak starać.

Heroes of Might & Magic III

Cień Śmierci

WERSJA
POLSKA

W Gospodarstwie możesz rekrutować elfy leśne – są one doskonałymi lucznikami

**Nowe kampanie i scenariusze
oraz kilka ciekawych rozwiązań
– niby wiele, ale niedosyt pozostaje**

Cień Śmierci właściwie trudno nazwać dodatkiem, bo nie wymaga podstawowej wersji HoMM3. Z drugiej strony, tak jak w większości dodatków, pojawiają się w nim nowe kampanie i scenariusze oraz kilka ciekawych rozwiązań, które jednak nie upoważniają do dodania wyższej cyferki przy tytule.

Bardzo interesującym pomysłem jest wprowadzenie łączonych artefaktów, które mają potężne możliwości. Po skompletowaniu wszystkich elementów otrzymujesz przedmiot, dający ci olbrzymią przewagę, np. możliwość

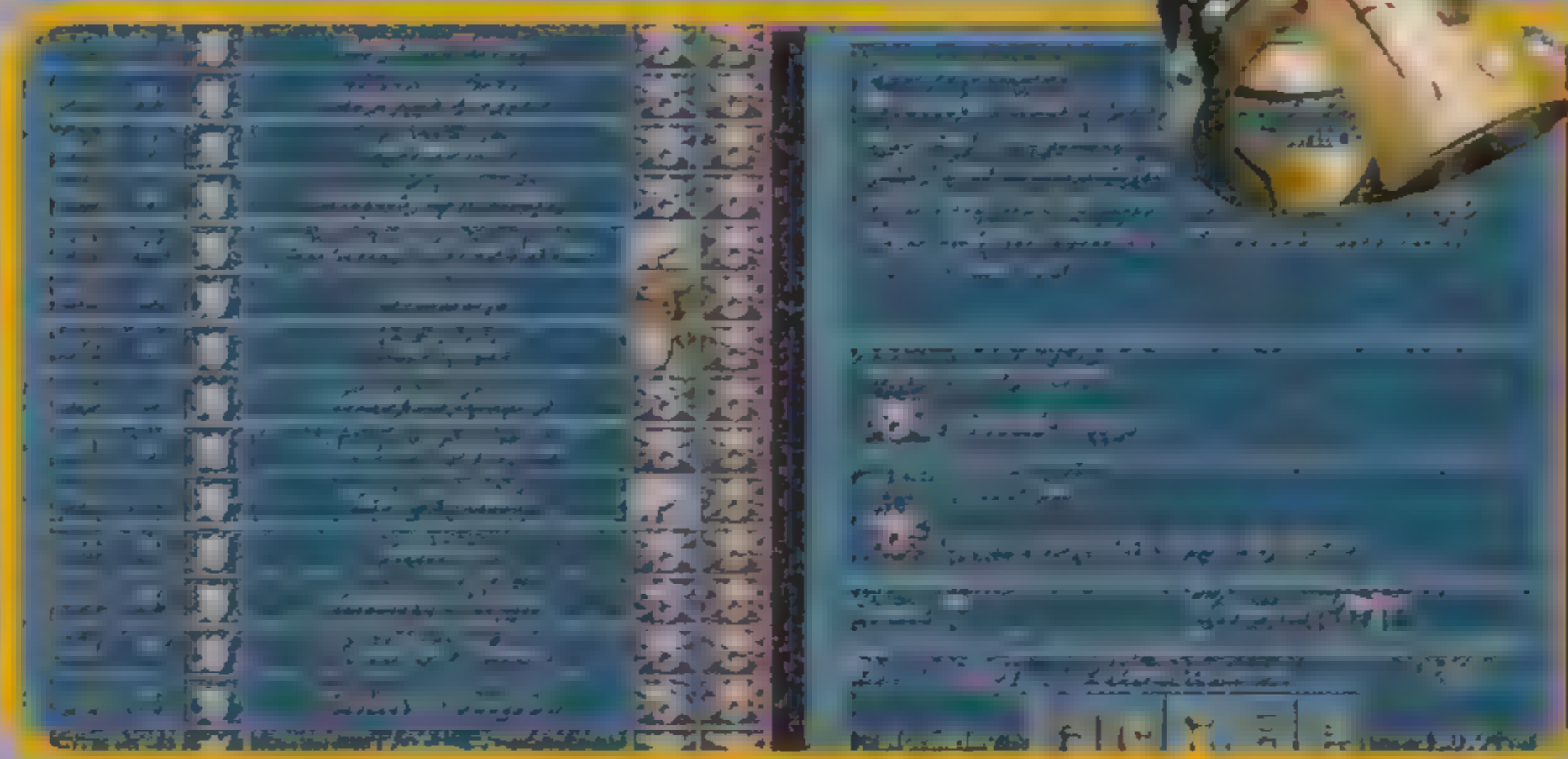
darmowego rzucania czarów Błyskawica. Istnienie takich artefaktów zmusza do zastosowania innej strategii gry, gdyż zdobycie przedmiotu przez przeciwnika może łatwo przechylić szalę zwycięstwa na jego korzyść.

Innym ciekawym rozwiązaniem są nowe typy terenu, zmieniające w pewnym stopniu równowagę sił podczas bitwy, np. zwiększając szanse oddziałów latających. W H3: CŚ wzrosło także znaczenie umocnień zamku. Teraz podczas przekraczania fosy jednostki otrzymują dodatkowe obrażenia, przez co zdobycie siedziby wroga jest nieco trudniejsze.

Minusem tej edycji jest na pewno brak losowego generatora map – pozostaje żmudne tworzenie własnych scenariuszy i kampanii albo ściąganie ich z Internetu. Zabrakło także dostępnego w H3: ARMAGEDDON'S BLADE zamku Elementalisty – Wrót

Żywiołów, choć jednostki, które można było w nim rekrutować, występują w grze – szkoda, bo było to miłe urozmaicenie. Spolszczenie CIENIA ŚMIERCI wykonano starannie, choć nie udało się uniknąć drobnych wpadek. W najmniejszym stopniu nie przypomina ono jednak pierwszych polskich, a właściwie „polskawych” wersji z tej serii. Także głosy lektorów z filmików ilustrujących kampanię są dobrze podłożone i pasują do postaci.

W sumie CIEN ŚMIERCI jest ciekawym rozszerzeniem, choć szkoda, że nie ma w nim wszystkich rozwiązań z H3: ARMAGEDDON'S BLADE.



Polskie opisy misji oraz nazwy kampanii z pewnością ułatwią i uprzyjemnią zabawę graczom nie znającym angielskiego

HOMM3: Cień Śmierci

Strategia dla Bohaterów

99 zł 3DO / IM Group 1-8 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 390 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 390 MB HD

Teksty PL Dźwięk Frajda

Łączone artefakty, nowe rodzaje terenu i wzrost znaczenia obwarowań

Brak losowego generatora map, drobne wpadki w tłumaczeniu

Kampanie zapewnią nową porcję rozrywki, ale z powodu braku większych zmian zabawa po pewnym czasie zaczyna się nudzić

4

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

WERSJA
POLSKA

Samotny przeciw siłom

Nieumarłych. Czy ma jakieś szanse? Ależ tak, w końcu to gra...

Hordy Nieumarłych siały postrach w całej krainie. Jedną z osad leżących na ich drodze była twoja wioska – nie został nawet kamień na kamieniu, a ty ocalałeś przypadkiem. Od lat szukasz zemsty na ich władcy – potężnym nekromancie o imieniu Necros – tropiąc jego armie i odsyłając ożywione sługi do grobu. Fabuła nie jest może zbyt oryginalna, ale w zupełności wystarcza, by wprowadzić w nastrój średniowiecznych zmagania w czasach, kiedy miecz i topór lub ognista kula służyły za wystarczające argumenty. Ten klimat dodatkowo potęguje bardzo dobre spolszczenie. W dialo-



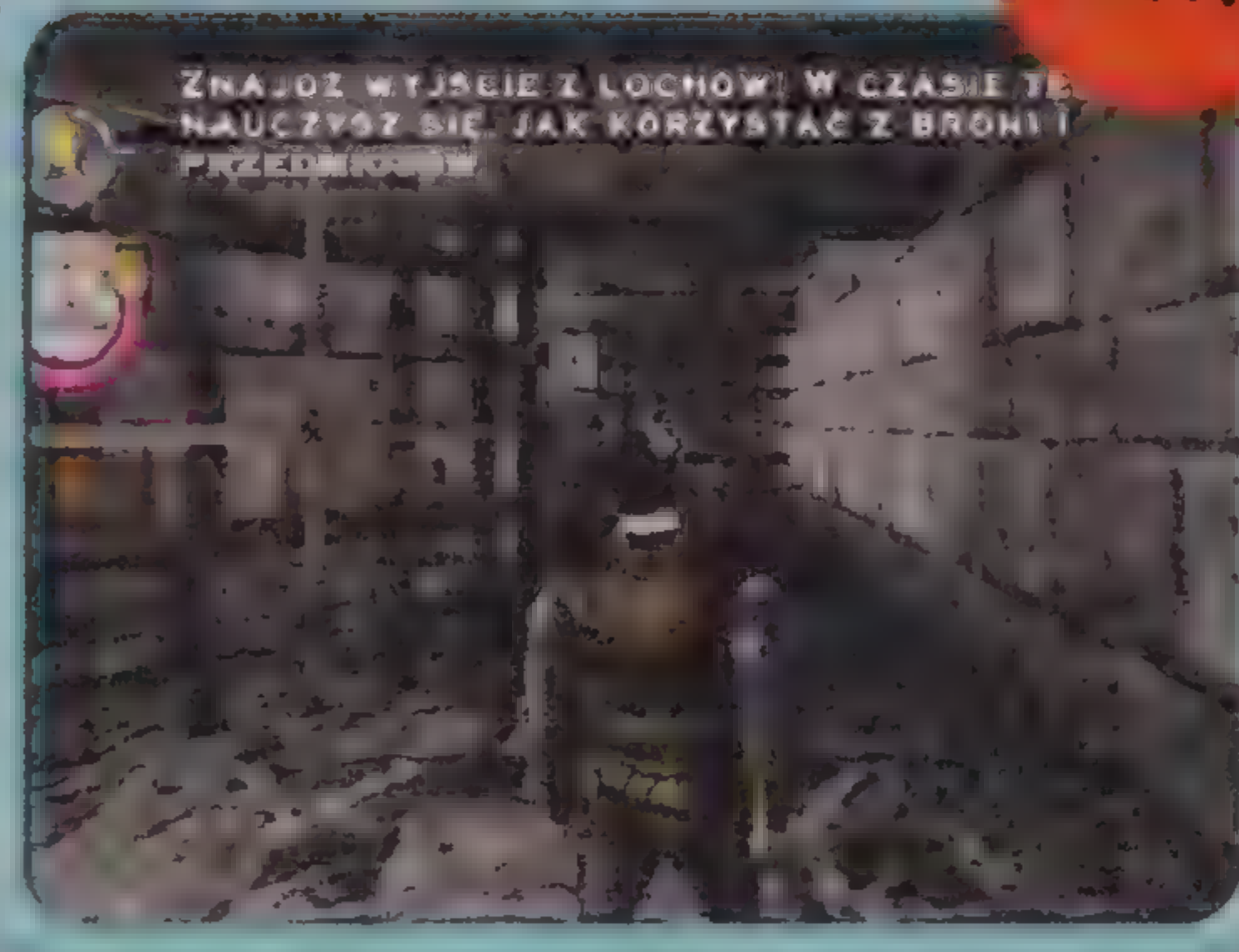
Szkielety nawet nie podejrzewają, że są to ich ostatnie słowa – przy okazji trzeba przyznać, że dykcję mają dobrą

gach i opisach wydarzeń pojawiają się sformułowania właściwe dla tamtego okresu, np. „Pewnyś jest?”, które doskonale pasują do gry. Także głosy postaci dobrano starannie – kapitan gwardii jest stanowczy i zdecydowany, a uwięziony chłop mówi płaczliwym i przerażonym głosem.

W odróżnieniu od pozostałych gier z cyklu MIGHT AND MAGIC – strategii lub RPG – tym razem masz do czynienia z grą akcji, okraszona jedynie pewnymi elementami role-play. W miarę zyskiwania doświadczenia główny bohater zdobywa nowe umiejętności, czary i wzrasta jego sprawność. Dzięki temu masz szanse w starciach z coraz potężniejszymi przeciwnikami, pamiętaj jednak, że decydujące znaczenie ma tutaj twoja zwinność i pomysłowość, a nie statystyki wojownika.

Same walki charakteryzują się niezwykle dynamicznym, gdyż twoje możliwości są naprawdę duże. Cięcia i pchnięcia, zasłony tarczą, przewroty, salta, ataki z wyskoku oraz inne akrobacje sprawiają, że pojedynki są niezwykle różnorodne i... zależne jedynie od twojej pomysłowości. Zazwyczaj musisz walczyć z kilkoma przeciwnikami, więc, by unikać ciosów, powinieneś ruszać się szybko jak błyskawica – jeśli się zawahasz, od razu poczujesz niezbyt przyjemne ostrze miecza.

Mimo niezbyt udanej szaty graficznej CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC jest atrakcyjną grą. Dzięki dynamicznym pojedynkom oraz udanemu spolszczeniu zabawa jest naprawdę przyjemna.



Błądzenie po lochach pełnych potworów – to już chyba kiedyś było...

Crusaders of Might & Magic

Heroiczna Akcja

79 zł 3DO / IM Group 1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 290 MB HD
Zal: Pentium 233, 32 MB RAM, 290 MB HD

Teksty PL Dźwięk Frajda

Dynamiczne pojedynki z przeciwnikami, dobrze wykonane spolszczenie

Niezbędna oryginalna fabuła, zbyt mała różnorodność potworów

Zupełnie nowe spojrzenie na świat Might & Magic – zamiast planować posunięcia wojsk i wydawać rozkazy, musisz sam machać mieczem

4+

AZTEC empire

WERSJA
POLSKA



A to ci niespodzianka. Aztekowie postanowili wybrać się do Europy...



...można to nazywać prawdziwą inwazją, bo nawet w sklepach sprzedają AZTECA

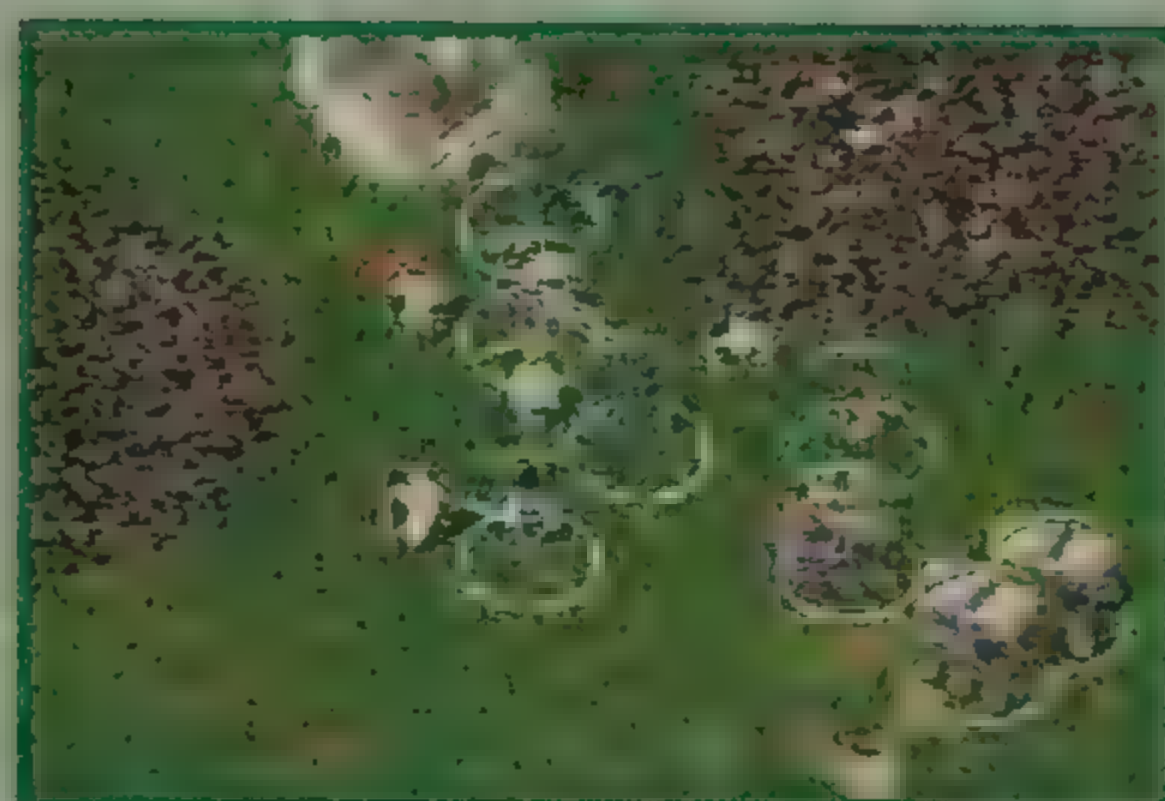
Popuszcz wodze fantazji: Aztekowie przekroczyli Atlantyk i próbują podbić Europę. Któż oprze się tak potężnemu wrogowi?

To właśnie hasło reklamowe tego produktu. A swoją drogą odpowiedź na powyższe pytanie brzmi: Rosja. Tylko Rosja może pokonać Azteków. W tej grze Ruś to wielkie państwo, „osiągnięcia ruskiej nauki zadziwiają cały świat (...), Iwan Loparew buduje pierwszą na świecie maszynę parową” – to kolejne cytaty z instrukcji do gry. To, że Rosja jest nadzieją Europy, może się wydawać zaskocze-

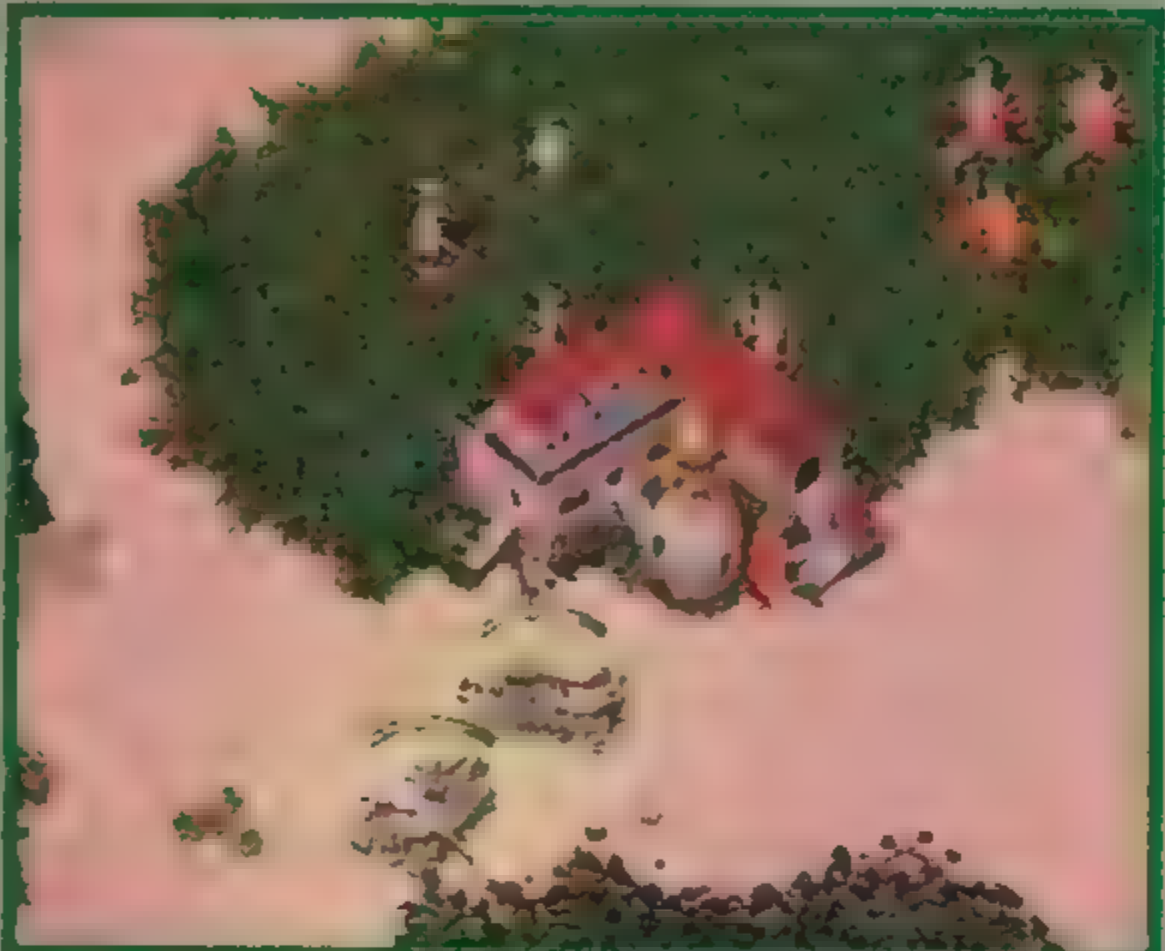
Wyliczanki ciąg dalszy: Ekstragra. Supergra. Ultragra! Tym razem jest to także ultrazaskoczenie. I to takie, że nie wiadomo, czy się śmiać, czy płakać

niem, ale cóż – grę stworzyli Rosjanie. AZTEC EMPIRE to naprawdę wielkie zaskoczenie. Nikt chyba nie przypuszczał, że można stworzyć tak infantylną grę. Czego tu nie ma? Są dzielni Aztekowie, których wódz na początku gry wygłasza zdania w stylu: „Jestem największym wojownikiem! Chcę podbić cały świat!”. Bohaterowie wieczorynek bywają bardziej elokwentni i reżolutni. Poza tym są jeszcze bizony... Nie chodzi tu o same zwierzęta, tylko o Indian, którzy ich dosiadają i strzelają z Winchesterów. Oprócz imperiów Azteków i Rosji, są jeszcze Chiny, które mają walecznych wojowników ninja (co na to Japonia?).

Dla wyjaśnienia: AZTEC EMPIRE to RTS rozgrywający się w alternatywnej historii. Jako strategia czasu rzeczywistego, gra usiłuje naśladować pierwszego WARCRAFTA. Są wioski, koszary, kopalnie i chodzi o to, aby wybić wrogów do ostatniego. Na tym podobieństwa się kończą. WARCRAFT miał ładniejszą grafikę i był zdecydowanie lepszą grą, przy której AZTEC EMPIRE wygląda na produkt amatorów. Muzyka przypomina radzieckie piosenki z filmów o rewolucji październikowej. Wysłani do boju wo-



Jesteśmy wielcy, jesteśmy dobrzy, jesteśmy... kiepską grą AZTEC



Pust Wsiegda Budziet Sonce... No cóż, tak jakoś brzmi muzyka w tej grze

jownicy krzyczą „Za Cara!”, „Za matkę Rosję!”, albo „Jestem zabity” (sic!). A na zakończenie misji można obejrzeć film o dzielnym woju, który jedzie na traktorze, dzierząc w ręku czerwony sztandar!

Naprawdę nie wiadomo, czy się śmiać, (a może właśnie takie było zamierzenie autorów gry – zrobić pastisz RTS-ów?), czy płakać...

Aztec Empire
Ultrakiepski RTS
19.90 zł | NMG / CODA | 1-7 graczy
Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 150 MB HD
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 200 MB HD
Grafika 1 | Dźwięk 2 | Frajda 1
Cena, ale niestety nie dopatrzylismy się więcej wybitnych i zachęcających zalet
Grafika, dźwięk, brak pomysłów, infantylność i cała reszta
Tej gry nie polecamy nikomu, ale jak widać udało się jej znaleźć miejsce na polskim rynku. Może ją uratować tylko cena.

ARCATERA Mroczne Bractwo

Znów potwory, labirynty i smoki. Kolejny raz wcielisz się w wojownika, czarodziejkę, czy mnicha. Tym razem to jednak nie są WROTA BALDURA

ARCATERA pod wieloma względami jest klasyczną grą fabularną wykorzystującą wszystkie schematy gatunku. Są tutaj wojownicy i złodzieje, jest magia, półorkowie, magiczne miecze, Złe siły i przepowiednia. Spośród innych wtórnych RPG grę wyróżnia klimat: baśniowe lasy, jaskinie i podziemia. Całość bardziej przypomina Średniowiecze niż

Dziki Zachód. Główne miasto krainy to błotnista dziura, w której panuje głód i zarazy. Tylko bogaci żyją dostatnio, reszta wegetuje na ulicach i w ruderach.

Od gier RPG odróżnia ARCATERĘ także sposób przedstawienia akcji. Pod tym względem MROczne BRActwo najbliższe jest przygodówkom. Każde miejsce to odrębny obrazek z kilkoma



Główne metropolie nie dają biedocie szans na zrobienie kariery

Arcatera: Mroczne Bractwo
RPG z elementami przygodów
89 zł | Ubi Soft / LEM | 1 gracz
Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, 600 MB HD
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 600 MB HD
Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4
Mroczny nastrój mistycznego średniowiecza, ładna grafika
Uciążliwy interfejs, niektóre plansze są zupełnie nieczytelne
To nastrojowe RPG raczej dla fanów starszych tytułów gatunku, niż nowości spod znaku Dungeons & Dragons z wartką akcją i efektami



Produkcje fantasy świętują ostatnio swój wielki powrót z podziemi...

ruchomymi elementami: np. drzwi, płonące pochodnie czy biegające zwierzęta. Tak jak w przygodówkach klikasz na miejsce, do którego mają podejść twoi bohaterowie. Wiele plansz jest nieczytelnych, a ruch postaci jest nieco sztuczny, ale za to same obrazki są ładne i dobrze ilustrują mroczną atmosferę świata gry. Oryginalnie potraktowano także Bohaterów Niezależnych. Nigdy nie stoją oni w tym samym miejscu, nie są bierni, ale mają swoje własne życie. Poza tymi kilkoma oryginalnymi pomysłami MROczne BRActwo to sztafpowa gra fantasy ze wszystkimi elementami gatunku. Powinna się bardziej spodobać miłośnikom MIGHT & MAGIC, niż tym, którzy sądzą, że teraz każda gra RPG musi przypominać WROTA BALDURA.

Niestety, by grać w ARCATERĘ, trzeba mieć spore samozaparcie. Interfejs jest nieprzyjazny dla użytkownika, pełen różnych



Jak zwykle w grach tego typu można spotkać wielu mądrych ludzi

okien, okienek, tabelek i ikonek.

Gra została spolonizowana jedynie w warstwie tekstowej – wszyscy mówią po angielsku, tylko opisy są w naszym ojczystym języku. Tak czy inaczej, prawie wszystko jest zrozumiałe i język nie powinien przeszkadzać w zabawie.



Teksty: Maciej „Szary Płaszcz” Jurewicz

WALT DISNEY'S Księga Dżungli GROOVE PARTY

Przygoda chłopca, który wędruje przez dżunglę nie wzbudziłaby naszej ciekawości, gdyby nie mały szczegół. To pierwsza spolszczona gra na PSX!



Khan nie należy do przyjaciół Mowgliego. Co więcej, chciałby schrupać go na śniadanie.

Chyba nikomu nie trzeba mówić, że polska wersja np. FINAL FANTASY 8 sprzedaby się o wiele lepiej niż angielska... Na Zachodzie już dawno zrozumiano, że nie ma to jak wersja produktu na konsolę w ojczystym języku gracza... Zostawmy jednak na boku te narzekania i radujmy się, że w końcu ktoś pomyślał i o miłośnikach Playstation. Na razie nie jest to żadna rewolucja, chociaż może stanowić niezły początek. Zabrano się bowiem za produkt, który nie ma zbyt wiele tekstu, a skierowany jest raczej do młodszego odbiorcy (co nie znaczy, że nie spodoba się także starszym). Bardzo dobrze, że pojawił się on na półkach sklepowych w czasie karnawału, kiedy modne są różne imprezy. KSIĘGA DŻUNGLI opowiada bowiem o przygodach chłopca Mowgliego (postać znana z książki oraz licznych fil-



Z boku ekranu widać spadające strzałki, które lecą do Kręgu Tańca.

mów), który postanawia poznać prawdę o swoim pochodzeniu. Ma dwie ręce i dwie nogi, ale wyglądem nie przypomina żadnego ze znanych sobie zwierząt. Nie jest słoniem – przecież nie ma trąby. Na pewno nie należy też do rodziny wilków. Może do wie się czegoś, jeżeli wyruszy w podróż... Po drodze spotyka różne zwierzęta, od których uczy się, jak przetrwać na tym niebezpiecznym świecie. Do tej pory wszystko brzmi jak najbardziej normalnie. Oryginalny jest jednak sposób rozmowy chłopca ze spotkanymi postaciami. Musi on wtedy nie tylko słuchać piosenek (śpiewanych np. przez zwalistego Baloo), ale także tańczyć w takt ich melodii. Ale co ty masz

z tym wspólnego? Otóż do gry dołączona jest specjalna mata z zaznaczonymi znakami znanymi z normalnego pada. Podczas piosenek pojawiają się na ekranie strzałki, które przesuwają się na dół ekranu. Kiedy trafią w kółko, musisz nacisnąć (najlepiej nogą) na odpowiedni znak na macie. Jeżeli trafisz – dostajesz punkty (i słyszysz okrzyki zadowolenia), a Mowgli robi hopsiup. Gdy twoje wygibasy spodobają się towarzyszowi płasów, przechodzisz do następnego etapu. W ten sposób pomagasz Mowgliemu w czasie całej przygody, dodatkowo ilustrowanej bardzo ładnymi animacjami. Oprócz tego wprowadzono opcję szybkiej rozgrywki (jeden taniec, panie proszą...). Do tego wszystkiego dołączono zabawę, gdzie pomagacie sobie nawzajem z drugim graczem (jak znalazł na imprezy), czy wdajecie się w szalone pływy współzawodnictwa (i udowodniacie sobie, kto jest królem dżungli...). Niewątpliwą zaletą gry jest to, że jeżeli chcesz dobrze się bawić, musisz wczuć się w rytm danej piosenki i naprawdę zacząć pisać po macie. Całe szczęście, że melodie są zróżnicowane i bardzo szybko wpadają w ucho.

Na początku może ci się wydawać, że zabawa jest nudna, a zadania bardzo łatwe.

Spróbuj wtedy ustawić Zwariowany tryb trudności, a po kilku minutach szalonych skoków będziesz błagał o litość... Do tego wszystkiego na ekranie od czasu do czasu pokazują się specjalne ikonki, które wprowadzają utrudnienia (np. na ekranie pojawiają się liście i na chwilę zasłaniają strzałki...).

Oczywiście trudną do przegapienia zaletą gry jest jej polska wersja. Trzeba przyznać, że jest ona udana. Głosy dobrano bardzo ładne, dobrze je podłożono, a i obecność menu w swoim języku na pewno ucieszy wielu graczy. Niestety, nie przetłumaczono słów piosenek. Oczywiście byłoby to dosyć trudne, ale jeżeli przypomnisz sobie doskonałe spolszczenie piosenek w RÓŻOWEJ PANTERZE, to widać, że jednak można. No, ale skoro w normalnym życiu też często słuchamy utworów z angielskimi tekstami, to można jakoś to przeboleć.

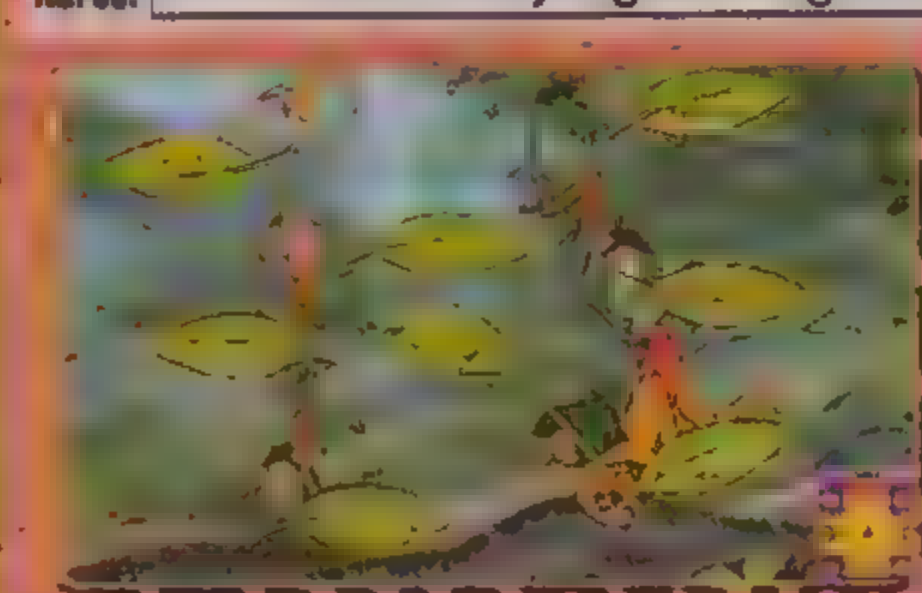
A więc: Let's dance, ups... Do tańca!



Mowgli spotyka wiele sympatycznych i muzycznych zwierzątek.

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICK! i firmy SONY możecie wygrać JUNGLE BOOK! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłają adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się Mowgli's przyjaciel Mowgliego?

Adres: www.scee.com/junglebookgroove



Wyjątkowo ładna strona. Jest tutaj więcej wiadomości niż drzew w dżungli. No, może tylko trochę mniej.

Księga Dżungli

Płyty na Macie

199 zł Sony 1-2 graczy

Wykorzystuje: Memory Card, Matę

Grafika Dźwięk 5 Frajda

Ciekawy pomysł, bardzo ładne piosenki, słodkie animacje i dobre spolszczenie

Szkoda, że nie zostały przetłumaczone słowa piosenek

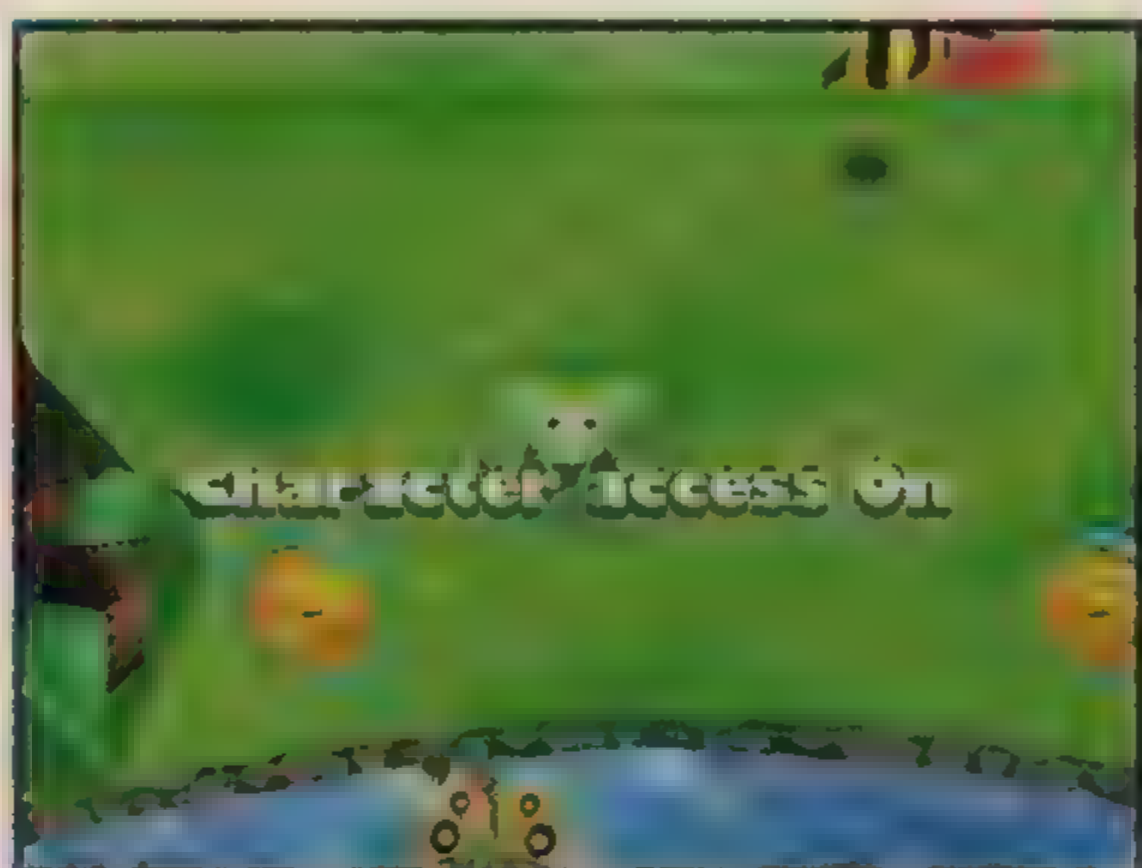
Pierwsza spolszczona gra na PSX prezentuje się całkiem dobrze. Okazuje się, że i w dżungli znają nasz piękny język.

Frogger 2

Podczas gry wciśnij Escape, aby zatrzymać zabawę. Teraz wciśnij prawy klawisz CTRL, a następnie poniższe kombinacje:



Dół, Dół, Góra, Dół, Prawo, Dół, Góra, Góra – Nieskończona liczba żyć (ach, jak przyjemnie...)



Lewo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Góra, Lewo, Lewo – Dostęp do wszystkich postaci



Góra, Dół, Lewo, Prawo, Prawo, Prawo, Dół, Lewo – Dostęp do wszystkich poziomów

Kingdom Under Fire

Podczas gry wciśnij Enter i wpisz **~makemyday**.

Kody

Teraz ponownie wciśnij Enter i wpisz jeden z poniższych kodów:

~hastalavista

Zniszczenie wszystkich budynków

~baegopa

Dostajesz po 500,000 każdego z surowców

~simsimhae

Szybsza budowa

~dayspring

Odkrywa całą mapę

~knowledgeispower

Szybsza regeneracja Mana

~amosbemerciful

Pełny zapas Mana

~godblessu

Pełne zdrowie



Chcesz wiedzieć więcej? Wpisz **~dayspring** i mapa odkryje wszystkie swoje tajemnice

Hitman Codename 47

Wpisz **Kim Bo Kastekniv** jako imię bohatera, a dostaniesz wszystkie misje



Platni zabójcy mają swoje metody... Teraz możesz zacząć grę od końca!

Colin McRae Rally 2

Wpisz poniższe kody jako imię kierowcy:

Kody

minime

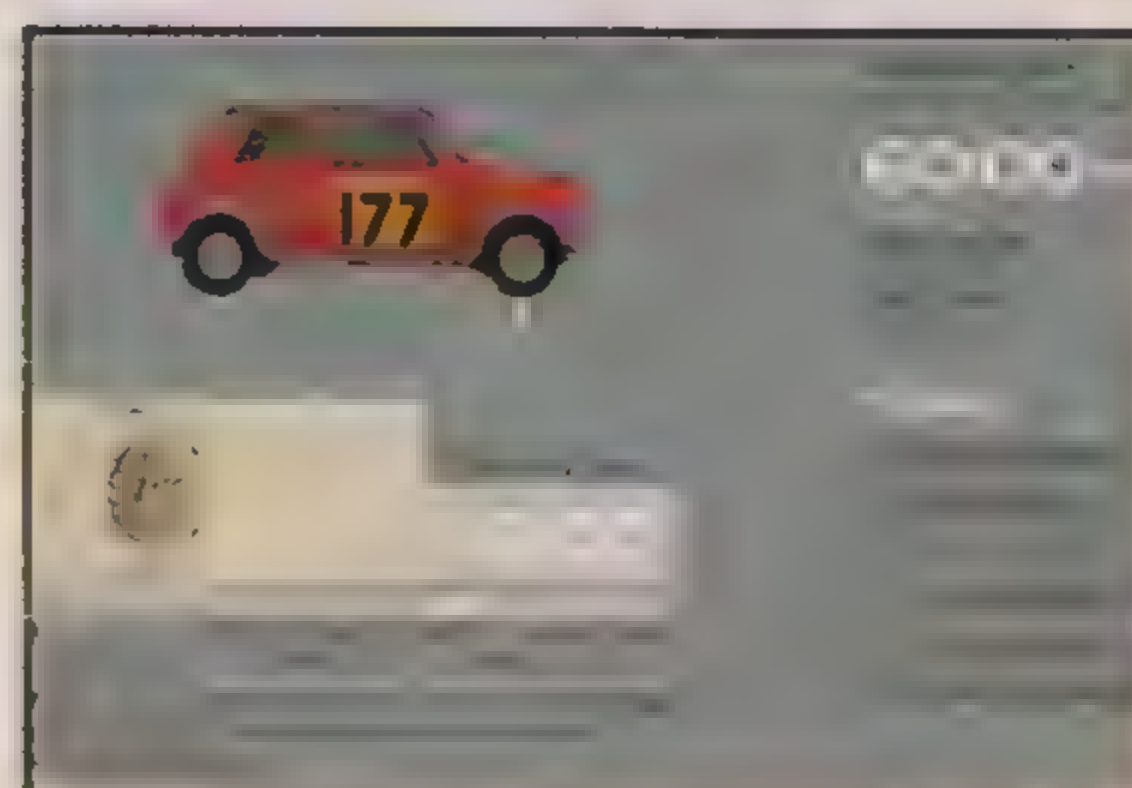
Dostęp do samochodu Mini Cooper S

allthebuttons

Dostęp do wszystkich samochodów

greatnews

Dostęp do wszystkich tras



Jeśli tylko sobie tego życzysz, możesz ścigać się ulepszoną, zachodnią wersją Malucha -**minime**



PORADNIK

PC

TOMB RAIDER CHRONICLES
Ostatnia część poradnika (ale Lara jeszcze wróci...)

KODY

PC

FROGGER 2, KINGDOM UNDER FIRE, HITMAN CODENAME 47, COLIN McRAE RALLY 2

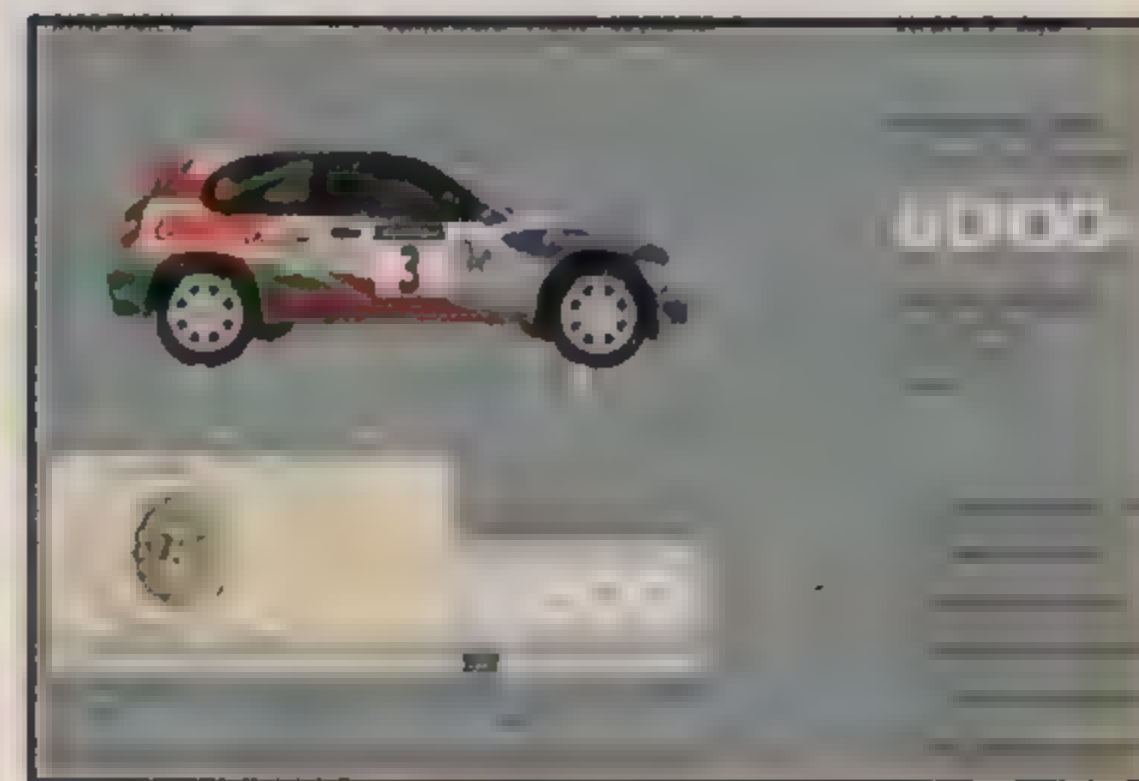
PC

TIMELINE, BLAIR WITCH PROJECT 2, GIANTS: CITIZEN KABUTO, HoMM3: CIEŃ ŚMIERCI PL, HoMM3: ARMAGEDDON'S BLADE PL, ENEMY ENGAGED

GameBoy Color
THE GRINCH



Dzięki drobnemu oszustwu zaznasz przyjemności nocnych jazd po najdziwniejszych trasach

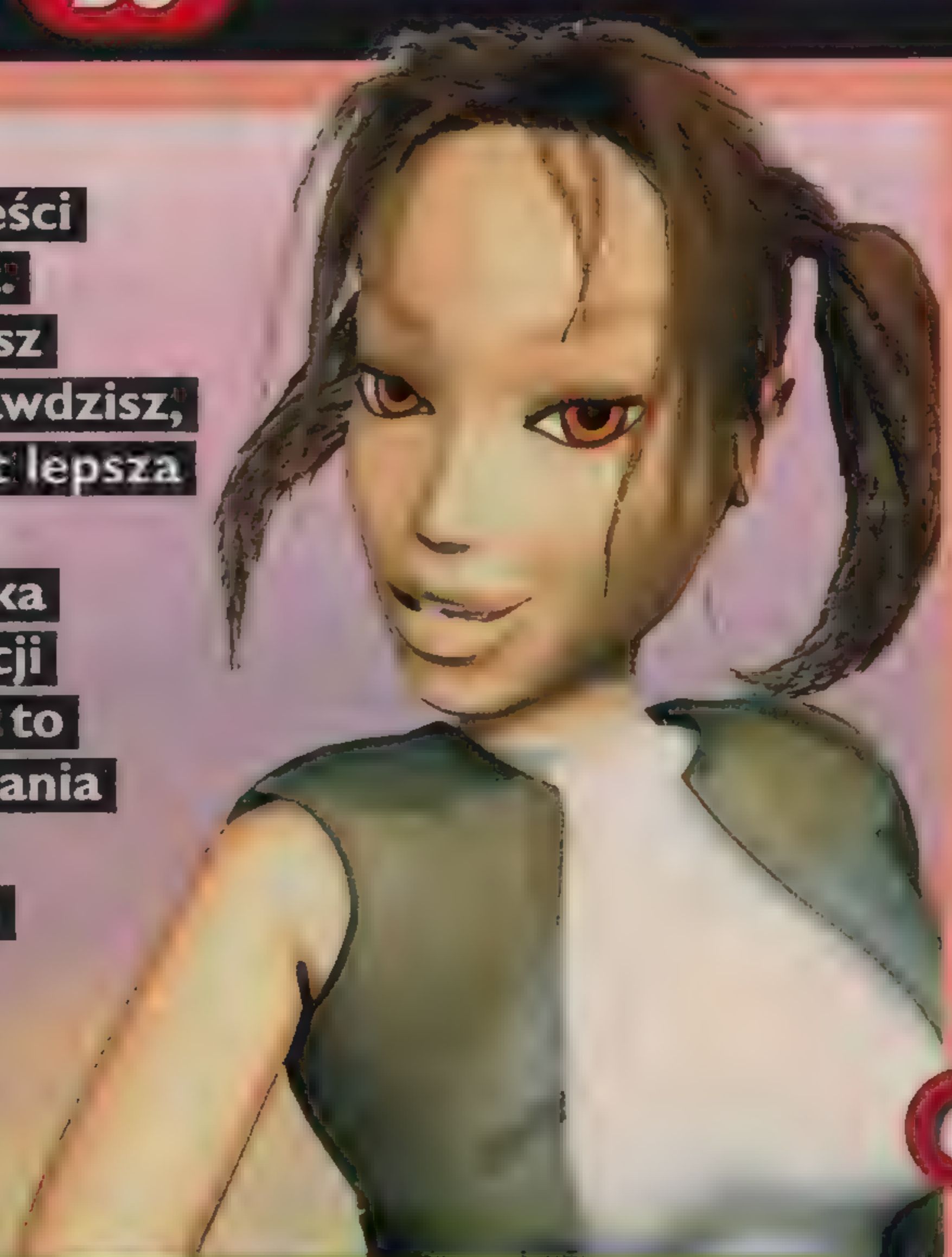


Dla „dorosłych” graczy, po wpisaniu **allthebuttons**, ujawnią się wszystkie „dorosłe” wyścigówki



TOMB RAIDER CHRONICLES

Oto kolejne dwie opowieści o przygodach Lary Croft. Tym razem powspominasz jej dzieciństwo oraz sprawdzisz, czy twoja ulubienica jest lepsza od Trinity. W opowieści o Wyspie Demonów czeka cię dużo skoków, akrobacji i wspinaczek. Wieżowiec to z kolei możliwość wykazania się w walce z naprawdę groźnymi przeciwnikami

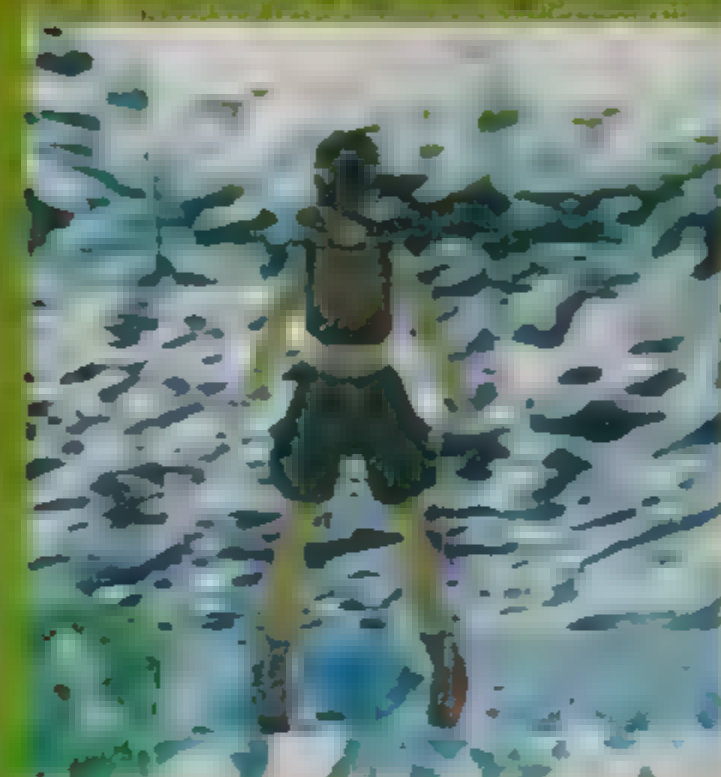


Epizod 3: Tajemnicza Wyspa

Część 2

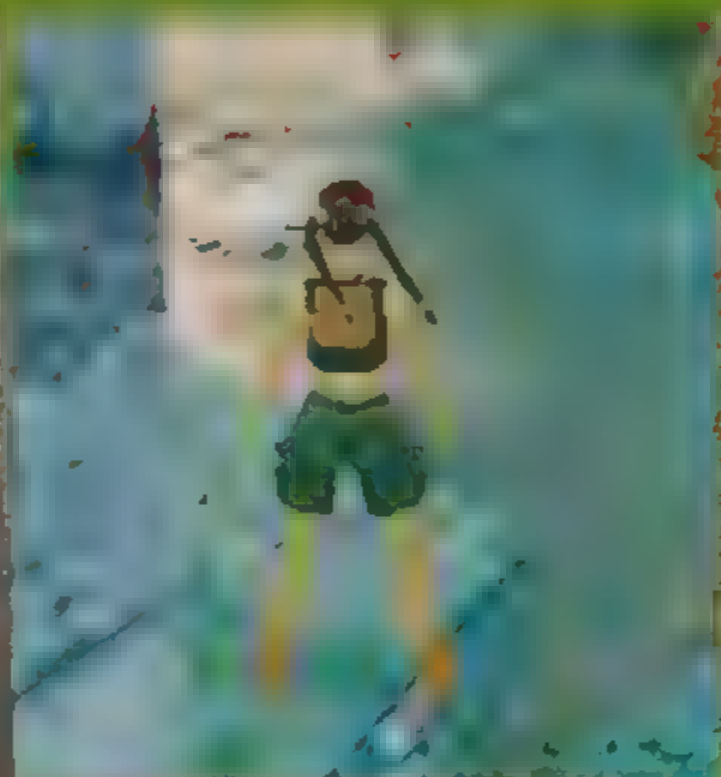
Poziom 1: Wyspa

1. Podskoki i akrobacje



Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do wielkiej rozpadliny. Teraz skacz na półkę skalną po drugiej stronie. Nad głową Lary znajduje się podłużne pęknięcie. Podskocz i chwyć się krawędzi. Tą drogą

podążaj aż do końca. Przesuń się na półkę po lewej stronie i zeskocz na dół.



Wąskim tunelem przedostaniesz się na drugą stronę skalistej wieży. Teraz przeskocz na najbliższą skałę. Podskocz i chwyć się porośniętego skalnego nawisu. Po tym „moście” przedostaniesz się do

kolejnego tunelu. Po prawej stronie znajduje się apteczka, po lewej droga na dół.

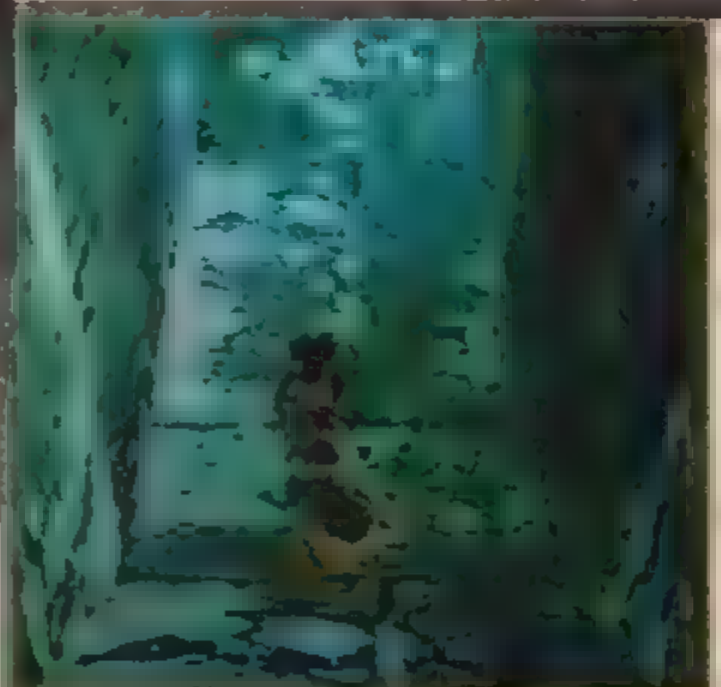


Teraz udaj się do przejścia znajdującego się po prawej stronie. Nie włącz jednak w wąski tunel. Spójrz w górę. Pod sklepieniem tej groty znajdują się belki, których możesz się chwycić. Tym sposobem dostaniesz się na sam szczyt.



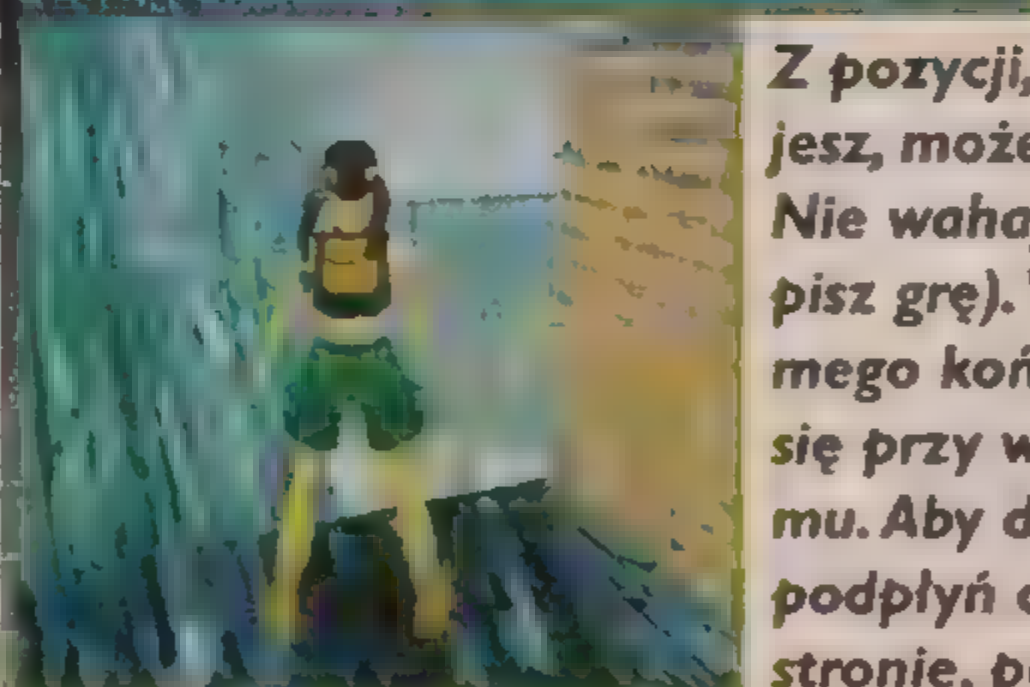
Teraz musisz skoczyć na pochyłą skałę po prawej stronie. Jest stroma, więc Lara zacznie się z niej zsuwać. Zanim runie w przepaść, musisz chwycić się krawędzi. Trzymając się jej,

przesuń się na prawo, aż znajdziesz się nad otworem niewielkiej groty. Puść się krawędzi na górze i natychmiast chwyć tej niżej.



Na dole czeka na ciebie filmik. Teraz już wiesz, że najbliższym zadaniem Lary jest zdobycie serca demona. Najpierw skieruj się na lewo, do niewielkiego otworu w skale. Tędy przejdiesz do ruin

zabitych desek. Na końcu ciemnej groty odnajdziesz procę. Potrzeba ci jeszcze gumowej cięciwy. Wróć na polanę z drzewem.



Z pozycji, w której się znajdujesz, możesz wskoczyć do studni. Nie wahaj się ani chwili (ale zapisz grę). W studni pływ do samego końca tunelu. Wynurzysz się przy wejściu do starego domu. Aby dostać się do środka, podpłyn do platformy po prawej stronie, patrząc na wejście. Jest ona pochyła, więc Lara zsunie się z powrotem do wody. Zanim to się stanie, musisz wyskoczyć saltem w tył. Jednym skokiem znajdziesz się przy wejściu do domu.

2. Wypława po serce dzwonu



W zrujnowanym domostwie znajdziesz apteczkę i starą dętkę. W sam raz nada się do twojej procy. Teraz wróć do ruin zabitych desek. Wspinaj się na górę i w tym miejscu użyj procy. Lara wystrzeli pocisk w zaczep, który podtrzymywał dzwony. Te runą i droga stanie otworem.



Teraz zabierz serce dzwonu (dla przypomnienia – chodzi o metalową palkę, która uderza o jego ściany i wydobywa dźwięk) i pobiegnij do przejścia. Tą drogą dostaniesz się do grobowców. Przeszukaj najbliższy. Znajdziesz tam łuczywo. Teraz udaj się do przejścia na drugim krańcu tego wąwozu. Po drodze możesz podpalić swoją pochodnię. W tunelach, do których trafisz, znajduje się jedna zapadnia. Omiń ją i znajdź salę z korzeniami drzewa wystającymi ze sklepienia. Podpal je pochodnią i podnieś serce demona. Udaj się do najbliższych drzwi.



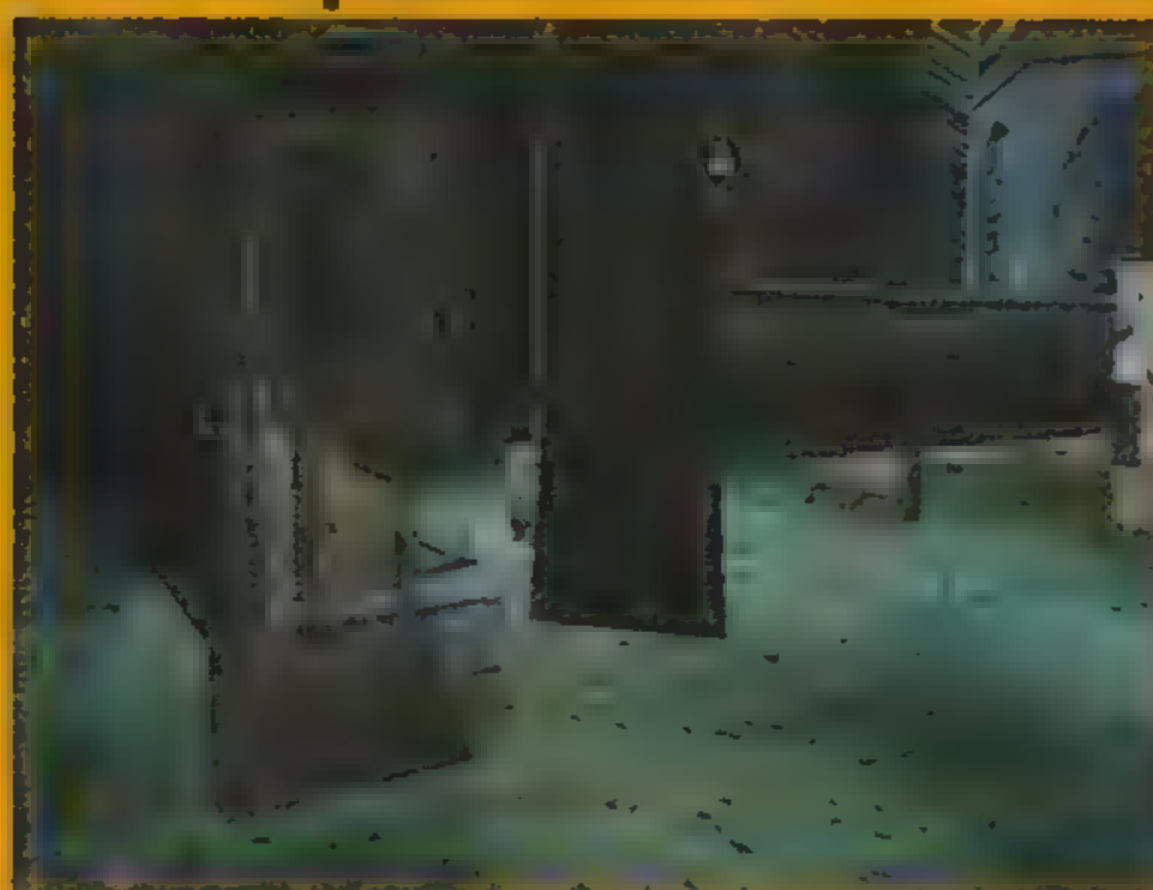
Teraz obejrzyj sekwencję filmową i ruszaj dalej. Wróć do miejsca z grobowcami. Podejdź do zamkniętych wrót. Po twojej prawej stronie, w ścianie, znajduje się niewielka nisza. Tam właśnie umieść serce demona. Kiedy to zrobisz, otworzą się wszystkie grobowce i wyjdą z nich impy. Nie trać czasu i wskakuj w otwarte przejście.



Po przerwaniu filmowym możesz działać dalej. Rusz jedyną drogą przed siebie. Weź apteczkę i... przejdź do następnego poziomu!

Poziom 2. Labirynt

1. Duch przewodnik



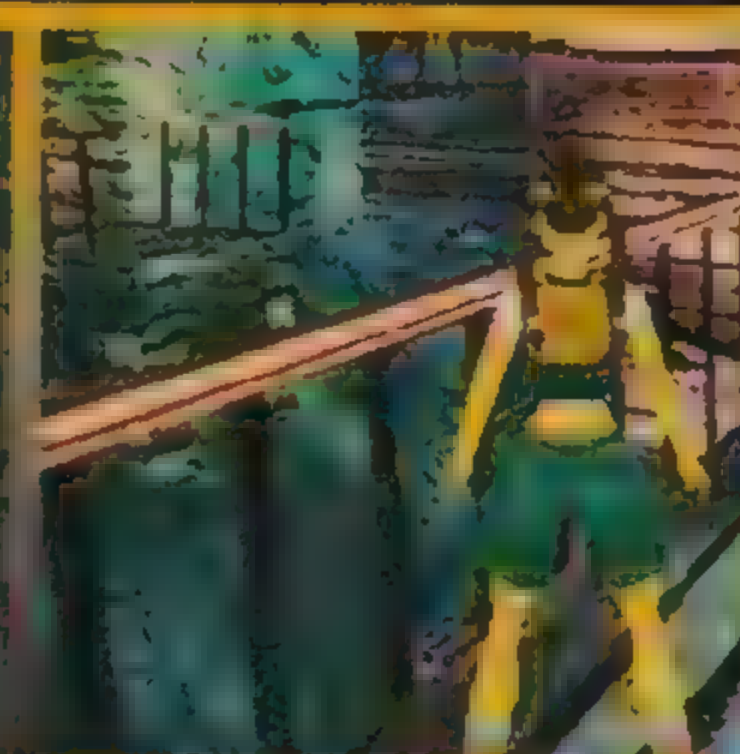
Tak właśnie trafiłeś do kaplicy. Rozejrzyj się i skieruj do zakratowanych drzwi po lewej stronie, patrząc w stronę ołtarza (albo miejsca, gdzie powinien się on znajdować). Lara dostrzeże ducha, który przechodzi przez ściany, po czym zostawia na oparciu ławy jakiś przedmiot. Ten przedmiot będziesz musiał zabrać.



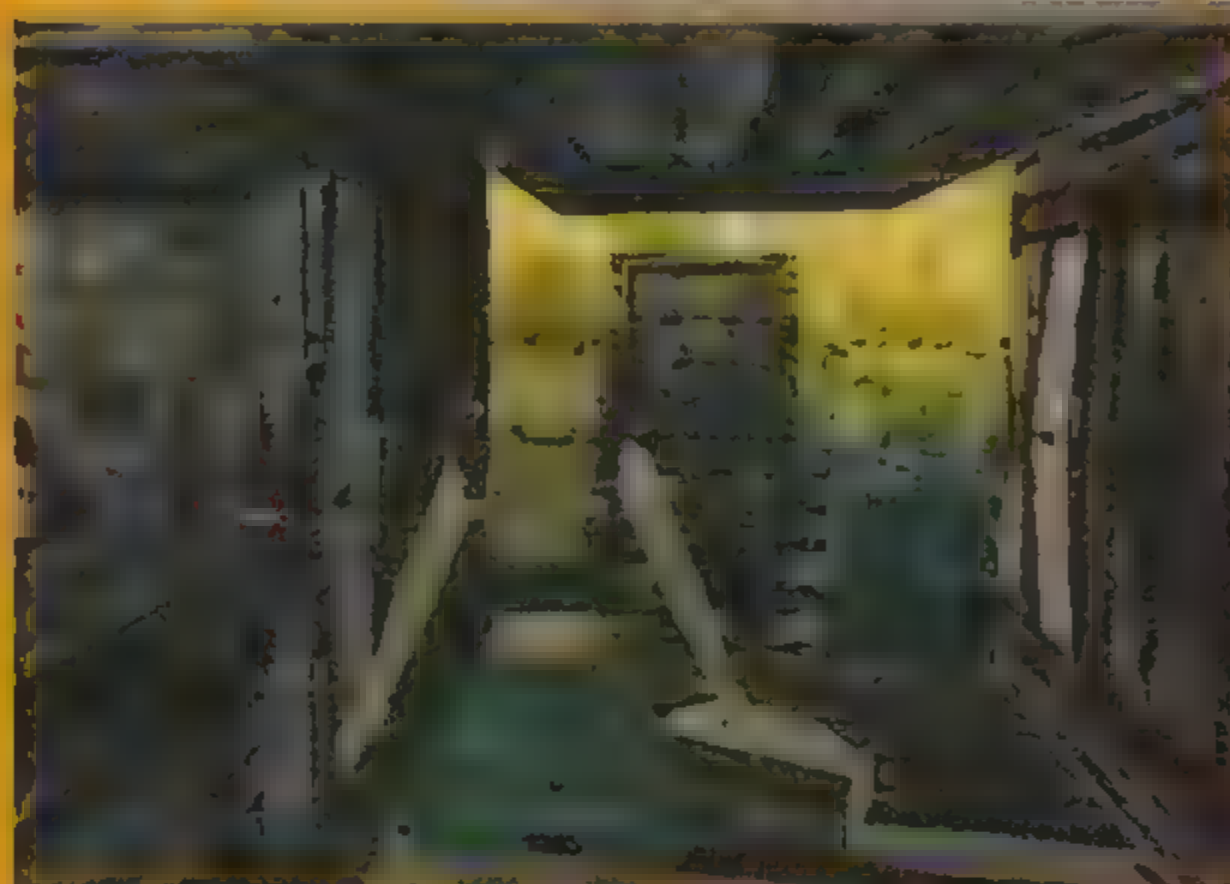
Póki co, idź na koniec głównej nawy. Zamiast ołtarza znajdują się tam trzy kamienne płyty. Naciśnij najpierw środkową, potem lewą. Na końcu zaś prawą. Drzwi do miejsca, gdzie poszedł duch, stoją otworem. Niestety, pojawili się także upiorni strażnicy – na wpół widoczne szkielety z mieczami. Aby nie dać się zranić, przesuwaj się wzdłuż ściany po prawej stronie albo miń ich skokami.



Z oparcia ławy wyciągnij przedmiot pozostawiony przez upiornego mnicha. Wróć do poprzedniej sali. Znowu musisz ominąć strażników. Podejdź do zagłębienia w ścianie, gdzie znajduje się wielkie naczynie i użyj tam zdobytego przedmiotu. Szkielety znikną i drzwi po prawej stronie staną otworem. Tam też się skieruj.



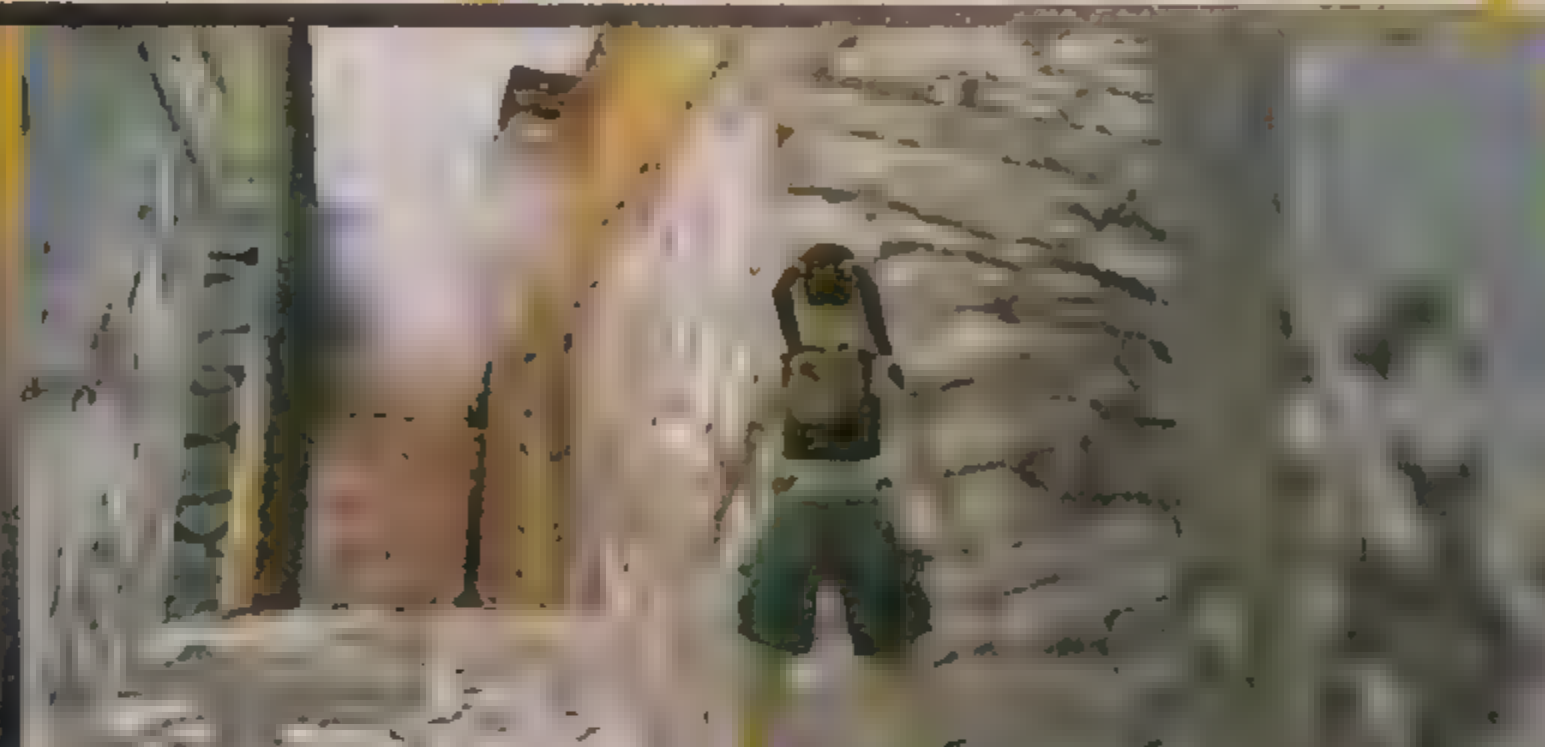
Tą drogą, w ślad za duchem, trafisz do wielkiego labiryntu, przypominającego ten z filmu „Imię róży”. Biegnij przed siebie aż natrafisz na komnatę z czworokątnym otworem w podłodze. Śmiało wskocz do niego.



Wylądujesz w sadzawce otoczonej klatką schodową. Wespnij się i skieruj w korytarz na pierwszym poziomie. Tędy dotrzesz do wielkiej, obrotowej wieży z ruchomymi kładkami. Uruchom maszynę. Koło obróci się, nowy most opuści. Udać się tą drogą.



Znajdujesz się na kolejnej klatce schodowej. Wespnij się na pierwszy poziom i udaj na kolejną obrotową wieżę. Tam znajdziesz Księgę. Podnieś ją i przeskocz do przejścia na wprost. Podążaj tą drogą na samą górę, skacząc po resztkach schodów.



Na zewnątrz zobaczysz coś, co w Irlandii nazywają „Will-of-the-wisp”. Są to bagienne ogniki, światełka, które unoszą się w powietrzu. Można tylko zgadywać, że to jakiś duch. Tak czy inaczej, podążaj za tą istotą. Po drodze będziesz miał do przejścia jeszcze jeden labirynt, pełen dziur i wilkołaków. Nie masz broni, więc omijaj złe stworzy. Podążaj za światłem aż do końca labiryntu i pochyl się.



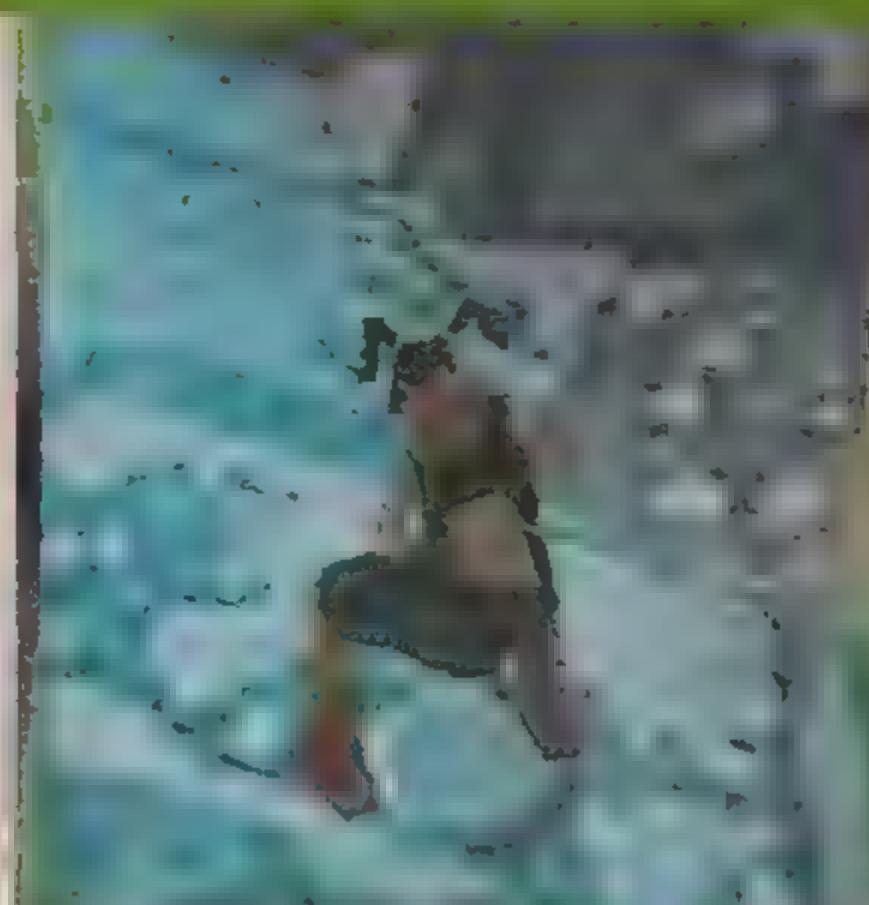
Tam Lara spotka księdza Dunstana, który nieco osiwił od zwiedzania wyspy demonów. On zaprowadzi cię na kolejny poziom zabawy.

Poziom 3. Stary Młyn

1. W podskokach do rozpadliny



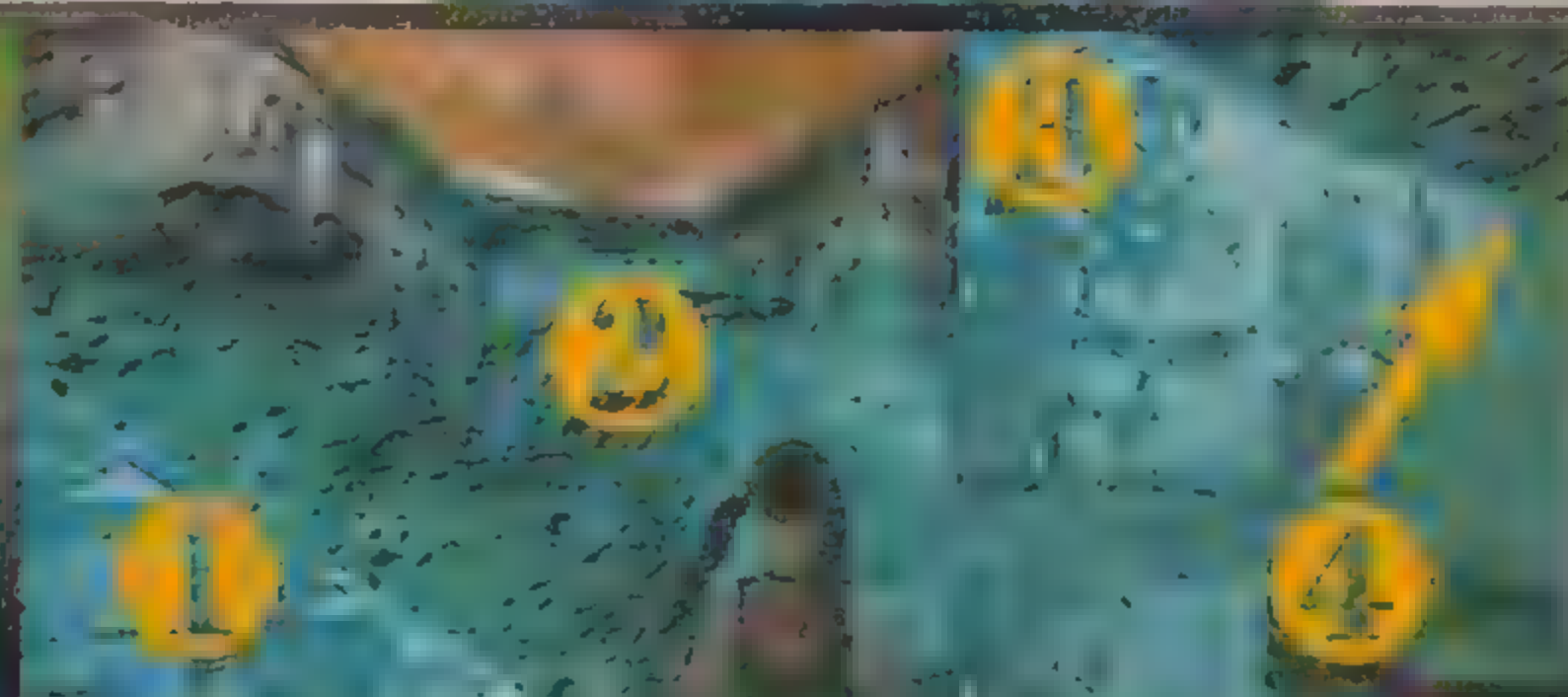
Znowu Lara jest sama. Masz przed sobą dwie drogi – na wprost lub na lewo – przejście w skałach. Jeśli pójdziesz na wprost, drogę zagrozi ci upiorny jeździec. Tędy nie przejdziesz, więc skieruj się do wejścia z boku.



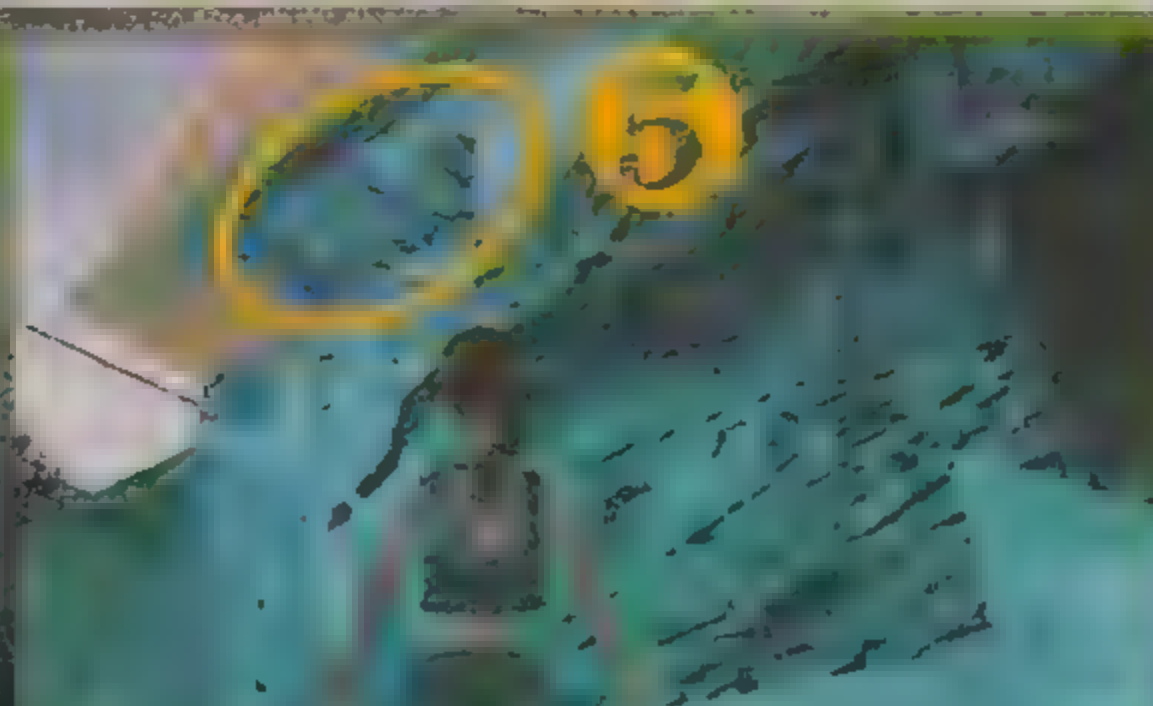
Podążaj korytarzami, aż natrafisz na wejście do wielkiej rozpadliny. Po lewej stronie znajduje się półka skalna, a na niej dwa złośliwe impy. Będą one rzucać w ciebie kamieniami. Skocz i złap się liny. Zjedź na dół. Obróć się i spójrz na skalę koło wejścia. Tam leży pochodnia. Rozbujaj się i skocz. Podnieś pochodnię i zsuń się na platformę z wyjściem z tej lokacji. Wróć do korytarzy i biegnij na ich koniec. Od płonącej pochodni odpal swoją. Teraz możesz wrócić do rozpadliny z impami. Rzuć pochodnię w ich stronę. Stwórki zaczną biegać w kółko, a ty zyskasz nieco spokoju.



Skocz i chwyć się liny. Musisz dostać się na górę, do miejsca, w którym widać drzwi z metalowymi sztabami. Lara może zabrać sztabę, która posłuży jej za łom. Wróć na start. Skocz i złap się liny. Rozhuśtaj się i przeskocz na drugą stronę rozpadliny. W małej jaskini znajdziesz apteczkę.



Musisz dostać się do szczeliny w skałę. Pamiętaj, żeby zapisywać grę po każdym udanym skoku. Stań plecami do wejścia do lokacji i wejdź na najniższą skalę. Na wprost znajduje się skała z pochylonym czubem. Wskocz na nią ①. Przeskocz saltem w bok na sąsiednią skalę ②. Potem od razu skocz na skalę, którą masz za plecami ③. Chwyć się jej brzegu i podciągnij. Przeskocz na następną skalę ④. Skocz w bok i chwyć się rozpadliny ⑤.



Zadanie jest trudne, więc nie pozostaje nic innego, jak powtarzać je w kółko albo rzucić TOMB RAIDERA w kąt. Kiedy chwycisz się brzegu rozpadliny, podciągnij się i wpełnij do środka. Tam użyj łomu, aby zdobyć trochę kredy. Teraz możesz wrócić do pozycji startowej.

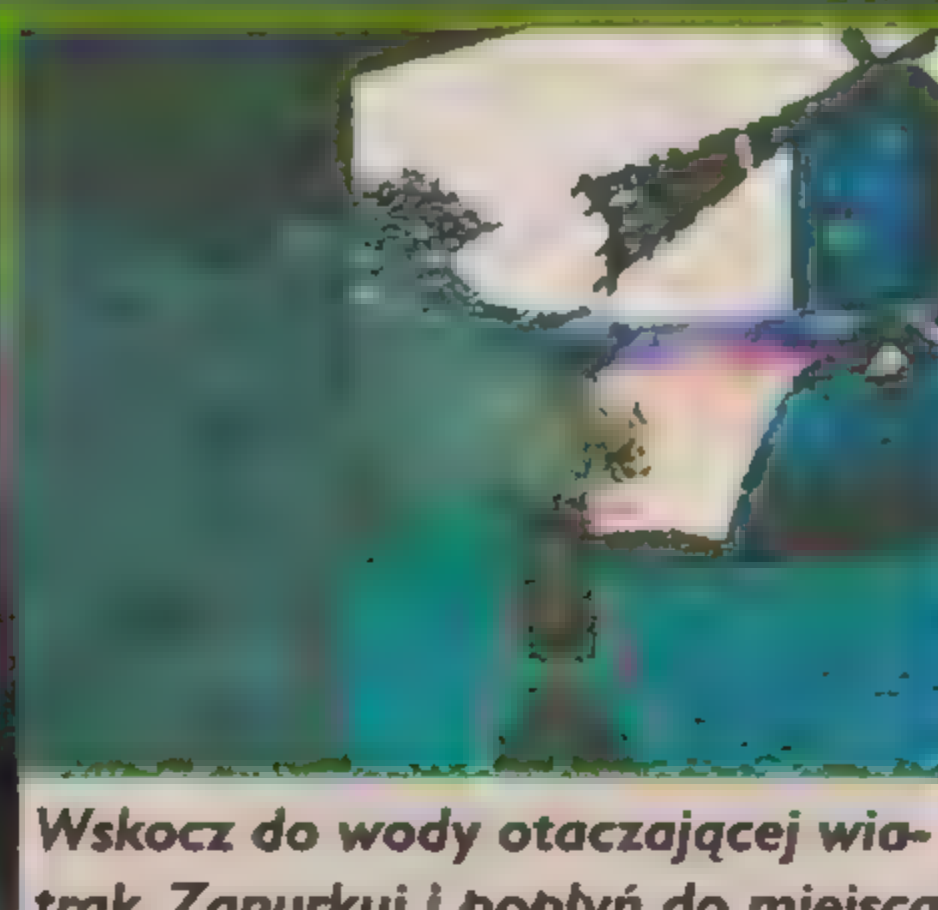


2. W środku wiatraka


Wróć na ścieżkę. Koło skały użyj kredy. Lara zacznie rysować pentagram. Teraz obejrzyj film. Jeździec, Kozak, porywa księdza Dunstana. Gdy przejdiesz za skałę, pojawi się kolejny film. Kozak rozkazuje zatrzymać wodę, która otacza jego schronienie i której nie może przejść.



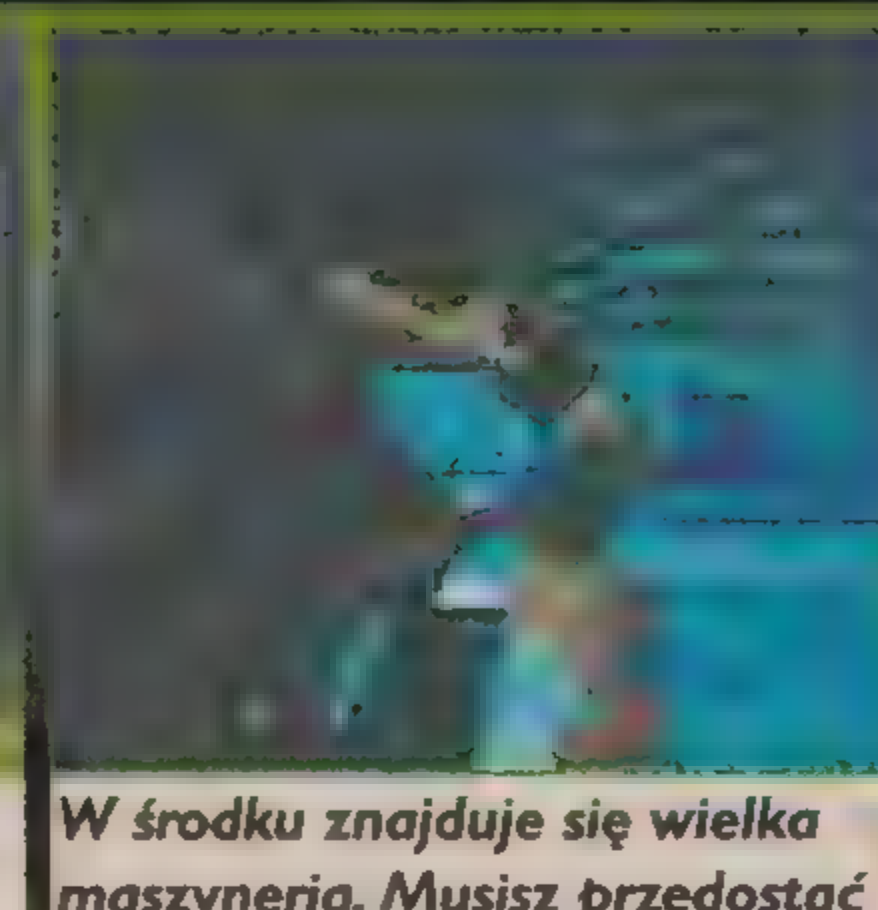
Udaj się między dwa budynki i przeskocz nad płynącą wodą. Dostaniesz się do kolejnej wielkiej lokacji z olbrzymim wiatrakiem. Najpierw udaj się do jaskini po lewej stronie. Zabierz stamtąd apteczkę i wyskocz, zanim Larę ogarną płomienie.



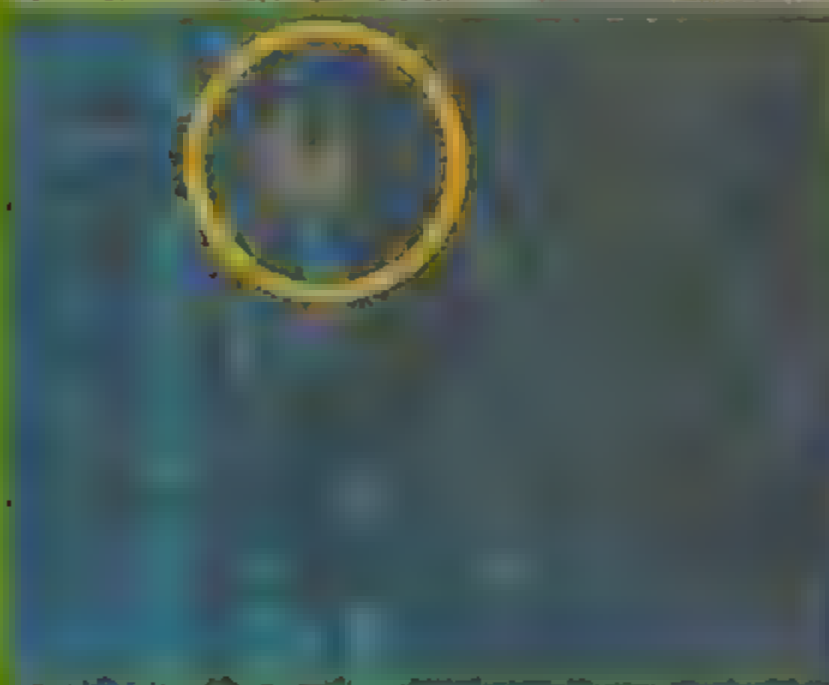
Wskocz do wody otaczającej wiatrak. Zanurkuj i popłynij do miejsca, gdzie krąży czerwona istota. Weź ze stosu srebrną monetę. Czerwony topielec zacznie cię gonić. Płyn w stronę klatki, która znajduje się na dnie. Wrzuć do niej srebrną monetę. Potwór wskoczy do klatki po skarb, a stojące na brzegu impy wyciągną ją z wody.



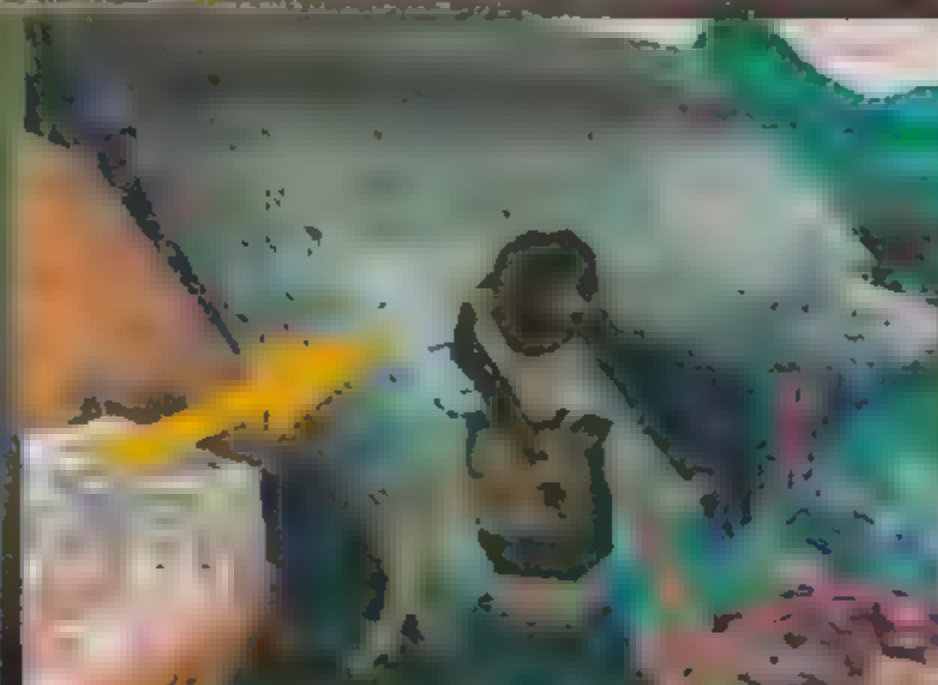
Teraz wróć do miejsca, którego pilnował czerwony stwór. Zauważysz, że podwodne przejście jest w tej chwili otwarte. Tą drogą dostaniesz się do wnętrza wiatraka.



W środku znajduje się wielka maszyna. Musisz przedostać się za zamknięte drzwi na górze. Naciśnij trzy razy wajchę. Wciśnij i przytrzymaj przycisk „Akcja”. W odpowiednim momencie przeskocz na platformę po drugiej stronie. Teraz szybko na prawo – kucnij i przeczolgać się pod opadającymi drzwiami.



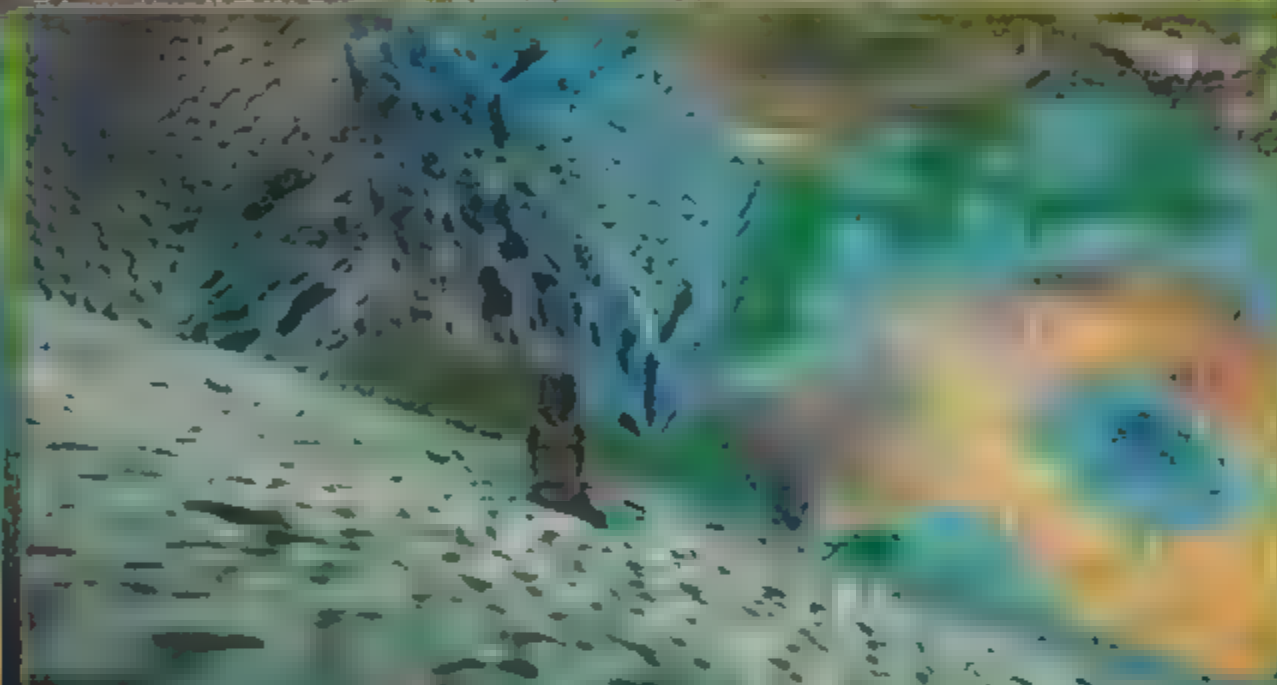
Za drzwiami podskocz i podciągnij się na platformę. Obróć się i skocz w stronę wajchy w ścianie. Przyciskając klawisz „Akcja”, uruchomisz kolejny mechanizm. Teraz woda zacznie płynąć znacznie wolniej. Wróć do młyna.



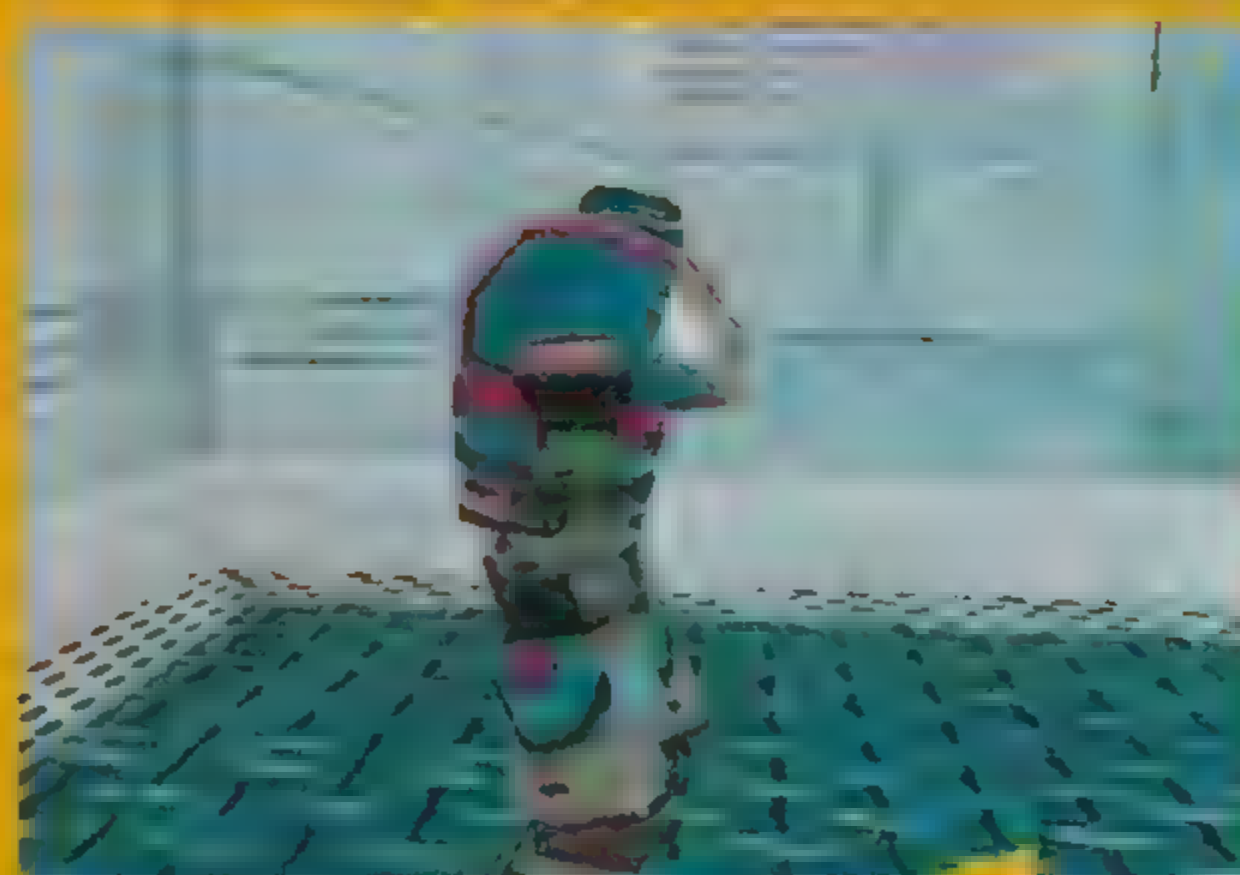
Udaj się na drugi koniec tej lokacji. Wskocz do wody i wspinaj się na przeciwny brzeg. Podskocz i podciągnij się na górę. Przeczolgać się przez przewężenie i znów podciągnij się na kolejną skałę. Teraz znajdujesz się w punkcie widokowym.



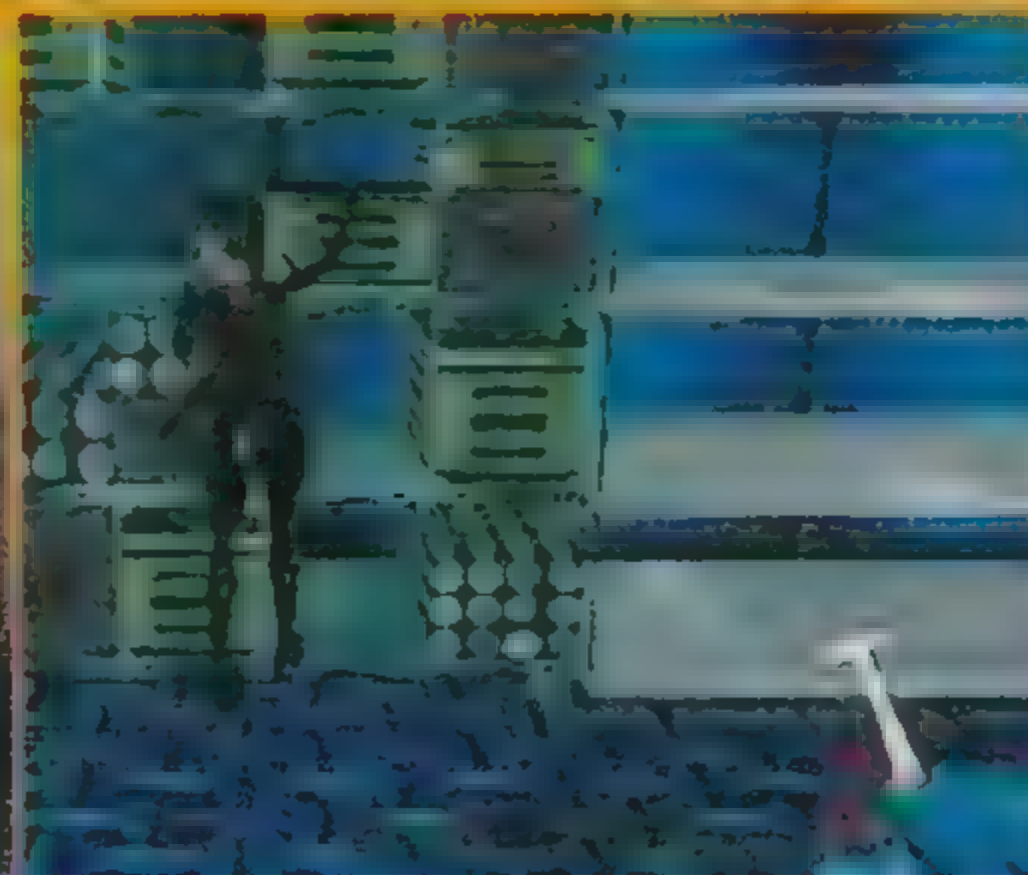
Przeskocz na dach domu. Jest stromy, dlatego musisz się znaleźć dokładnie w zagłębieniu na okno. Przeskocz do zagłębienia kolejnego okna. Stąd musisz dużym susem przedostać się na dach młyna. Najlepiej zrobić to, stając na brzegu platformy i wykonując zwykły skok, a nie np. skok z rozbiegu.



Kiedy będziesz już na dachu młyna, kucnij, podczołgać się do jego krawędzi i wykonaj z tej pozycji przewrót w przód. Naciśnij ostatni przełącznik i obejrzyj sekwencję kończącą tę planszę, a zarazem opowieść o księdzu Dunstanie i mrozącej krew w żyłach Wyspie Demonów.


Epizod 4: Wieżowiec
Poziom 1. 13 piętro
1. Pierwsze starcie


Skręć w lewo. Weź pistolet maszynowy i zniszcz kratkę. Wczołgać się do tunelu. Po chwili pojawi się strażnik w ciężkim pancerzu. Ruszaj dalej. Dojdiesz do korytarza, który zabezpiecza ruchomy laser. Wczołgać się tam i weź apteczkę. Poczekaj, aż laser się oddali i przeskocz nad zagłębieniem z laserami.



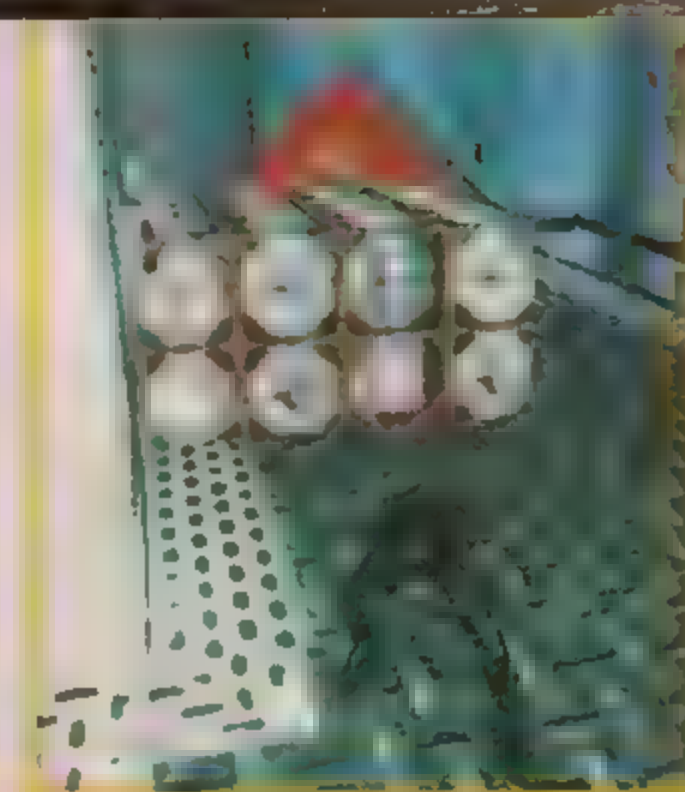
Tą drogą dostaniesz się do pomieszczenia. Zabierz z szafek wszystkie przedmioty (pamiętaj o młotku) i wspinaj się na pudło. Skocz i wczołgać się do tunelu. Wróć do początku lokacji. Na twojej drodze pojawią się kolejne dwa ruchome lasery.



Przeskocz nad niższym laserem i dopadnij do końca korytarza. Przykleknij pod wyższym laserem. Po prawej jest pokój z artefaktem Iris. Kłódkę zniszcz młotkiem i wskocz do pomieszczenia. Wspinaj się na drabinę i poczekaj, aż minie cię laser. Na górze strzel do zniszczonej ściany – otworzy się kolejne przejście.



Tunelem przedostaniesz się do korytarza patrolowanego przez strażnika. Zastrzel go, zanim uruchomi alarm. Korytarz na prawo jest zabezpieczony laserem. Skorzystaj z tunelu przy ziemi. Podejdź ostrożnie do dyżurki, w której śpi wartownik. Zabierz mu kartę dostępu i otwórz nią najbliższe drzwi. Z magazynu weź wszystkie przedmioty i wróć do korytarza.

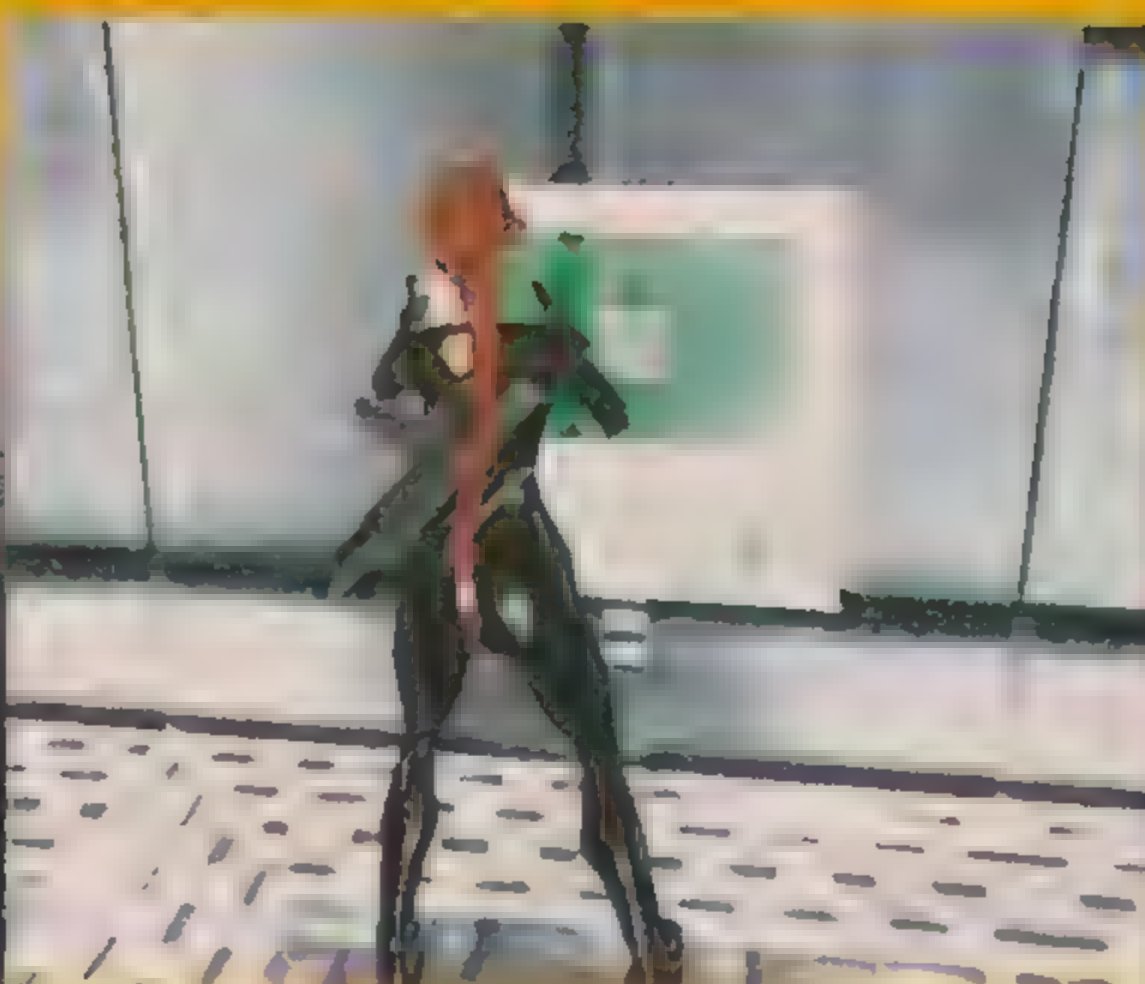


Podejdź do windy, naciśnij guzik i poczekaj, aż podjedzie. Wsiądź do środka i użyj panelu, aby dostać się na 16 piętro. Pozbądź się dwóch strażników i poczekaj, aż pojawi się trzeci. Teraz skróć w lewo. Do pomieszczenia za trójkątnymi drzwiami wejdź bez wyciągniętej broni. Ze strony pracujących tam naukowców nie grozi ci żadne niebezpieczeństwo. Naciśnij przycisk i wyjdź.

2. Przejazdźka windą



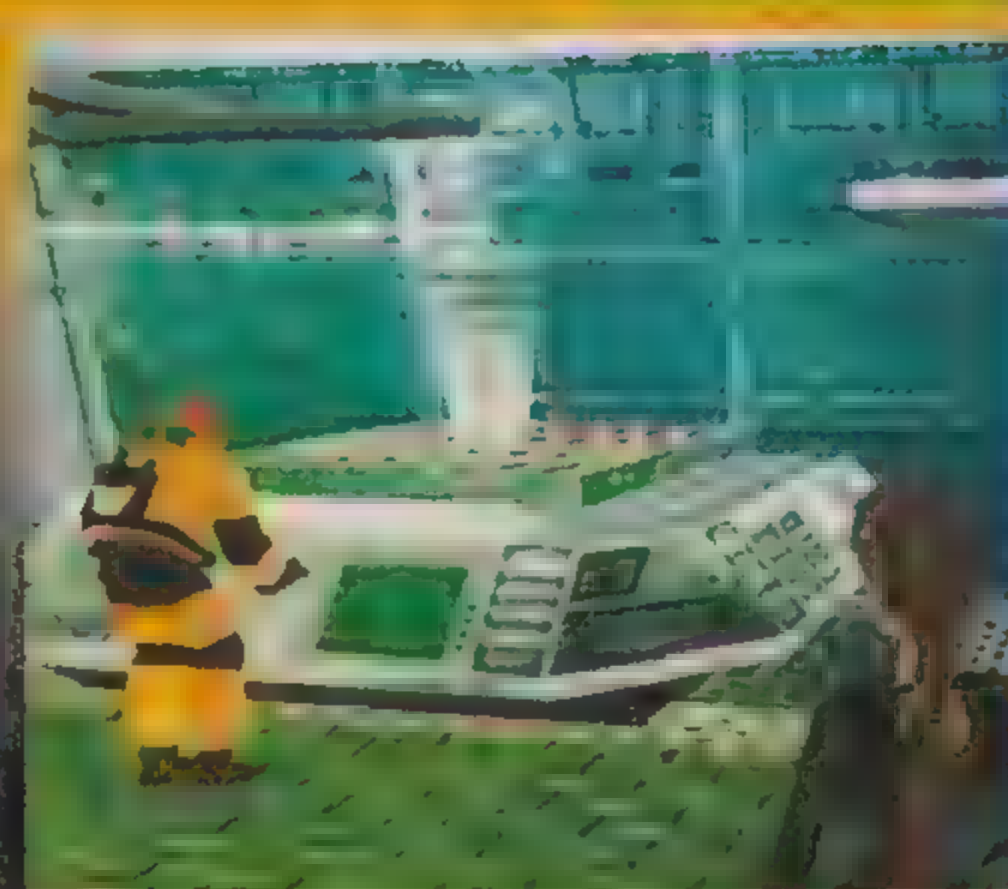
Wróć do windy i rusz na kolejne piętro. Korytarzem dostaniesz się do pomieszczenia nad salą Iris. Dalej przejdź do sali z pomarańczowymi skafandrami. Wyjmij je – z jednej z szafek wypadnie dysk. Podnieś go i wróć do windy. Teraz Lara zjedzie na 13 piętro.



Podejdź do komputera przy wielkich wrotach i użyj w tym miejscu dysku. W ten sposób otworzysz kłapę kolejnego szybu wentylacyjnego. Podążaj tą drogą. W pionowym szybie rozpocznie się sekwencja kontrolowanych eksplozji. Wycuj moment przerwy i zjedź na dół po rurze.



Pozbądź się strażników. Dotrzesz do wielkiej sali. Przeszukaj magazyn na piętrze. Zabierz chusteczki i apteczkę. Po metalowych schodach zjedź na dół. Kartą otwórz pierwsze drzwi do niewielkiego laboratorium. Zabierz wszystko z szafek (chloroform) i opuść pomieszczenie zanim rzuci się na ciebie robale.



Rozpraw się ze strażnikiem i ruszaj przez wielkie drzwi. Pojawi się kolejny wartownik. Strzelaj w głowę. Podnieś kartę dostępu do laboratorium. Następnego korytarza pilnuje zwykły ochroniarz. Jeśli cię dostrzeże, uruchomi działko. Wskocz do następnej sali i nie strzelaj do naukowca. Lara nakłoni go do współpracy.

Poziom 2. Ucieczka

1. Zwiędzanie budynku



Znajdujesz się w korytarzu. Wejdź do dużej sali i kiedy Zip powie ci, co masz robić, odłóż broń na półkę. Teraz możesz ruszyć dalej. Korytarz jest skanowany promieniami X. Na prześwietleniu widać, że w jednym z pojemników jest bomba, a w drugim apteczka. Weź ją i ruszaj dalej.



Przeszukaj wszystkie pomieszczenia, do których możesz wejść. Nasącz chusteczkę chloroformem. Zajdź po cichu strażnika i uśpij go swoją nową bronią. Przeszukaj okolicę – znajdziesz między innymi kartę dostępu do toalety. Udaj się do WC. Drzwi mają zamek kodowy. Jaki jest kod? Znajduje się na karcie dostępu!



Najpierw zajrzyj do damskiej toalety i zabierz stamtąd apteczkę. Teraz udaj się do przedziału męskiego. Wejdź do pierwszej kabiny. Nad głową Lary znajduje się kłapa. Podskocz i złap się jej – w ten sposób otworzysz kolejne przejście. Podążaj dalej tą drogą.



Na końcu tunelu odwróć się, chwyć krawędź i zsuń na dół. Dotrzesz do szybu wind. Kiedy wyjdiesz z tunelu, musisz skoczyć na łańcuch. Wespnij się na górę i skocz! Lara wyląduje na podścielce. Teraz musisz przedostać się na poziomy drążek. W odpowiednim momencie skocz do otworu w ścianie.



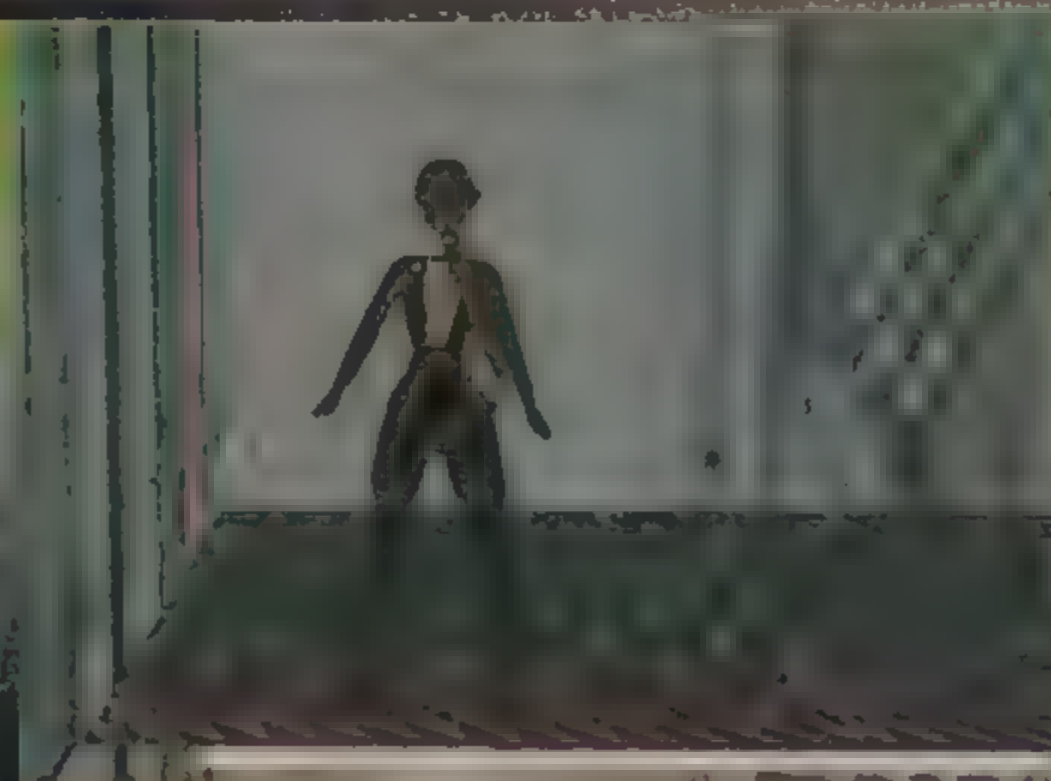
Stąd musisz wykonać pojedynczy skok i chwycić się dachu windy. Nie jest to łatwe zadanie. Kiedy będziesz już na miejscu, podnieś amunicję i otwórz kłapę w dachu. Zeskocz szybko do windy i uruchom ją.



Dźwig zatrzyma się na piętrze, którego pilnuje strażnik. Nie możesz go uśpić. Po cichu podejdź do drugiej windy, otwórz drzwi i uruchom ją. Zabierze cię na kolejne piętro. Kiedy otworzą się drzwi, zostaniesz zaatakowany przez trzech strażników. Musisz teraz szybko zamknąć drzwi. Niestety, uszkodzona winda zacznie spadać. Skorzystaj z panelu, aby uruchomić hamulce, zanim będzie za późno!



Po sekwencji filmowej możesz grać. Wespnij się na dach windy i skocz na kolejny poziomy drążek. Z niego przeskocz na platformę. Musisz chwycić się jej krawędzi. Podciągnij się i rozpocznij wspinaczkę po ścianie. W połowie wysokości wykonaj skok do tyłu na kolejną platformę.

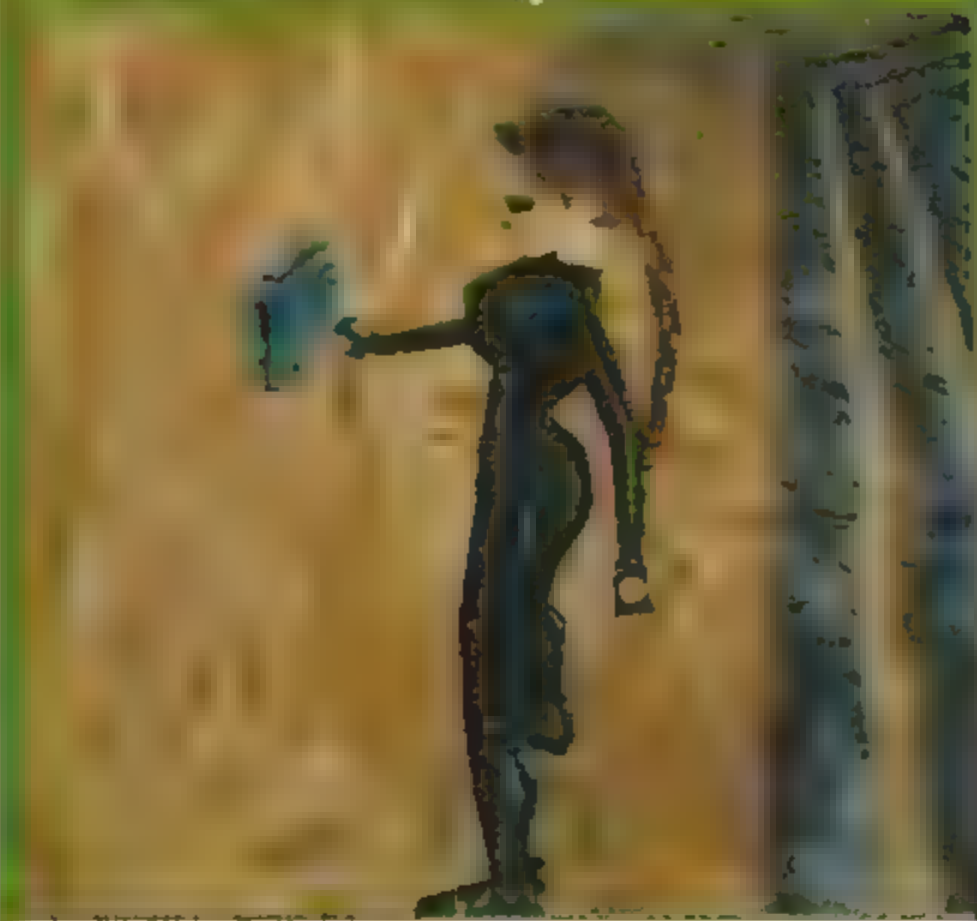


Czeka cię skok na poziomy drążek, obrót i skok na przeciwną półkę. Rusz po pochylni. Zapisz grę. Z pierwszej zjeżdżalni trafisz na drugą. Skocz i złap się rury. Musisz się na niej położyć, dopóki nie zgasną płomienie. Skocz na kolejną rurę i na ostatnią platformę, obróć się i odbiegnij od zionącego ogniem wentylatora.

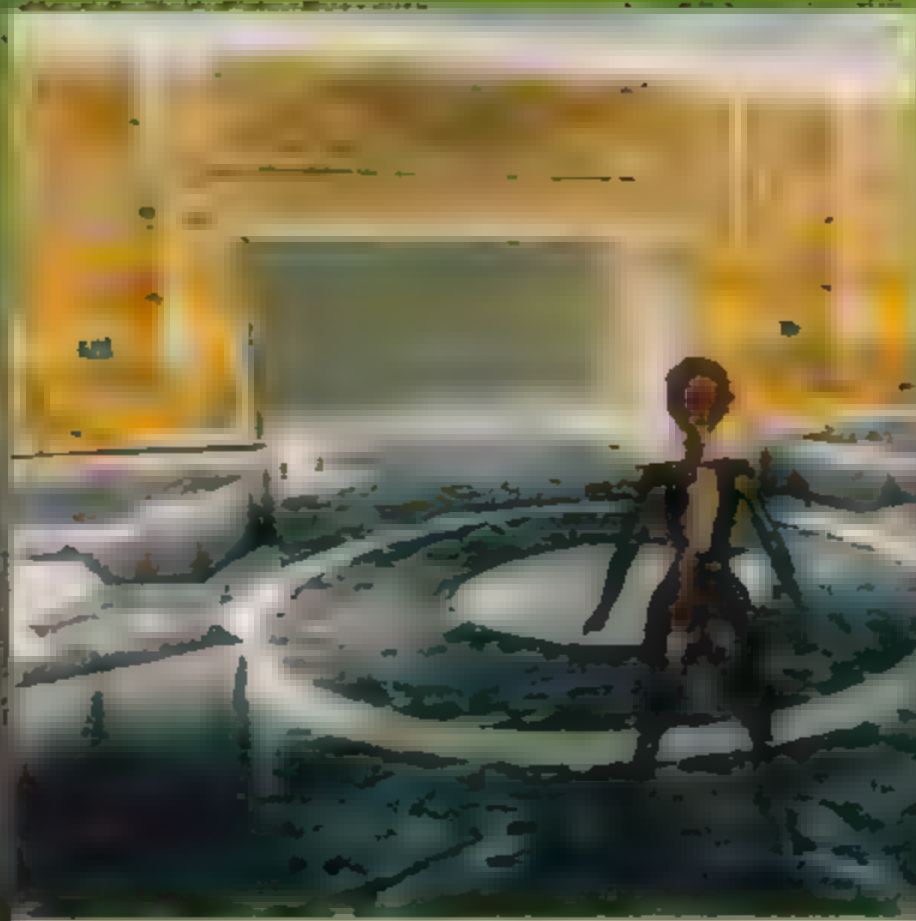


Teraz musisz dostać się do otworu w ścianie. Dalej czeka cię chodzenie po linie. Po drugiej stronie szybu windy znajdziesz chloroform. Ta droga zaprowadzi cię do korytarza patrolowanego przez strażnika. Nie masz broni, więc nie pozostaje ci nic innego, jak wziąć nogi za pas.

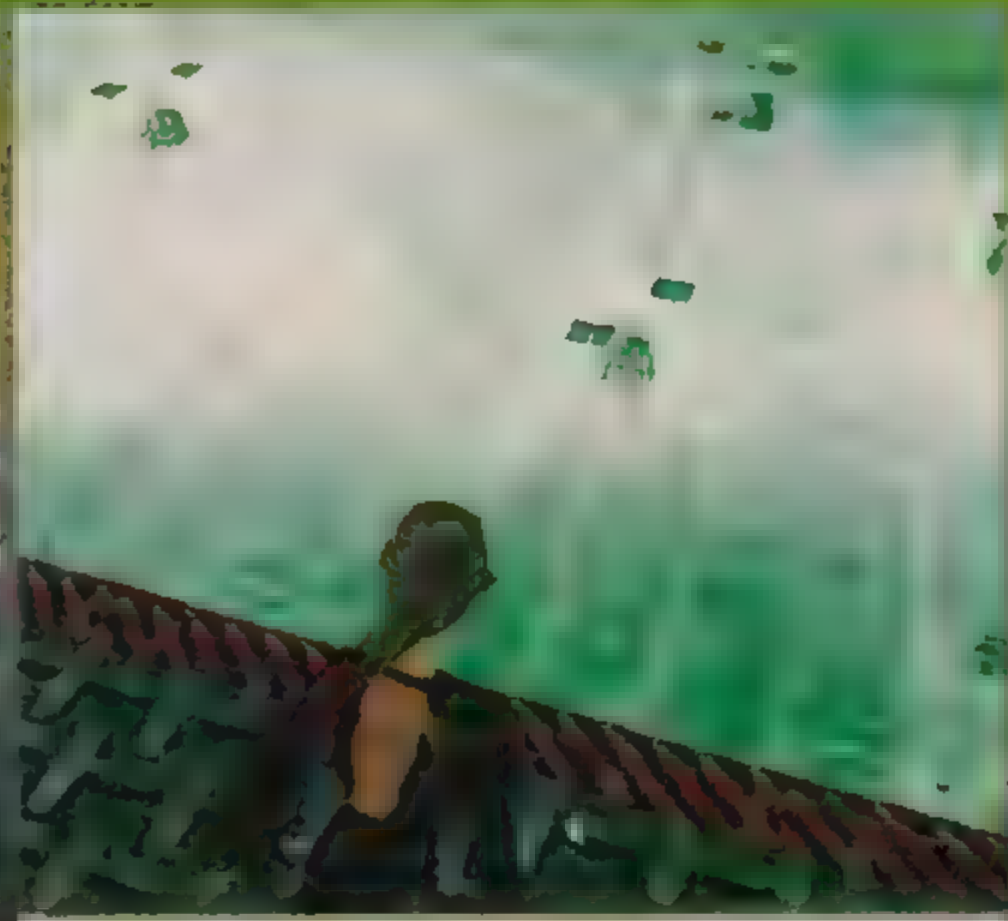
2. W sali Teleportera



Korytarzem dostaniesz się do sali. Wbiegnij na most. Musisz wspiąć się wyżej po kracie. Obiegnij salę i naciśnij przełącznik. Lasery na dole znikną. Zeskocz na dół. Niższy poziom jest pod napięciem. Musisz wskoczyć na podwyższenie, a stamtąd do akwarium. Zabłąkana kula rozbije szkło i wyłączy pułapkę. Teraz naciśnij kolejny przełącznik i uciekaj do drzwi. Biegnij dopóki nie natrafisz na kolejną salę.



Po sekwencji filmowej zapisz grę i biegnij dalej. W tej sali są dwa działka, tak więc musisz się bardzo spieszyć i często używać apteczki. Naciśnij przełączniki i szybko wskocz w korytarz, w którym przez moment będziesz bezpieczny. Niestety, musisz ruszać dalej, bo czeka cię jeszcze sporo ciężkich zadań.



Tak trafisz do sali Teleportera. Aby zadziałał, musisz zajrzeć do pokoju obok. Są tam skrzynki z bombami i jedna z dyskiem. Spójrz na sufit. Podejdź do kłapy i otwórz ją. Wskocz do tunelu. Zawędrujesz do sali nad skrzyniami. Uruchom przełącznik. Teraz skrzynie są prześwietlone. Zabierz dysk i włóż go do konsoli komputerowej przy Teleporcie. Wejdź na miejsce oznaczone X i w podajniku umieść artefakt.



Teleportacja przeniesie cię do analogicznego pomieszczenia. Tunel wentylacyjny zaprowadzi cię w korytarz. Musisz przedostać się za drzwi z zamkiem kodowym. Możesz poczekać aż strażnik będzie wpisywał kod (użyj matrixowych okularów) albo wejść w korytarz, kiedy strażnik jest za drzwiami. Poczekać aż wyjdzie i wskocz do środka.



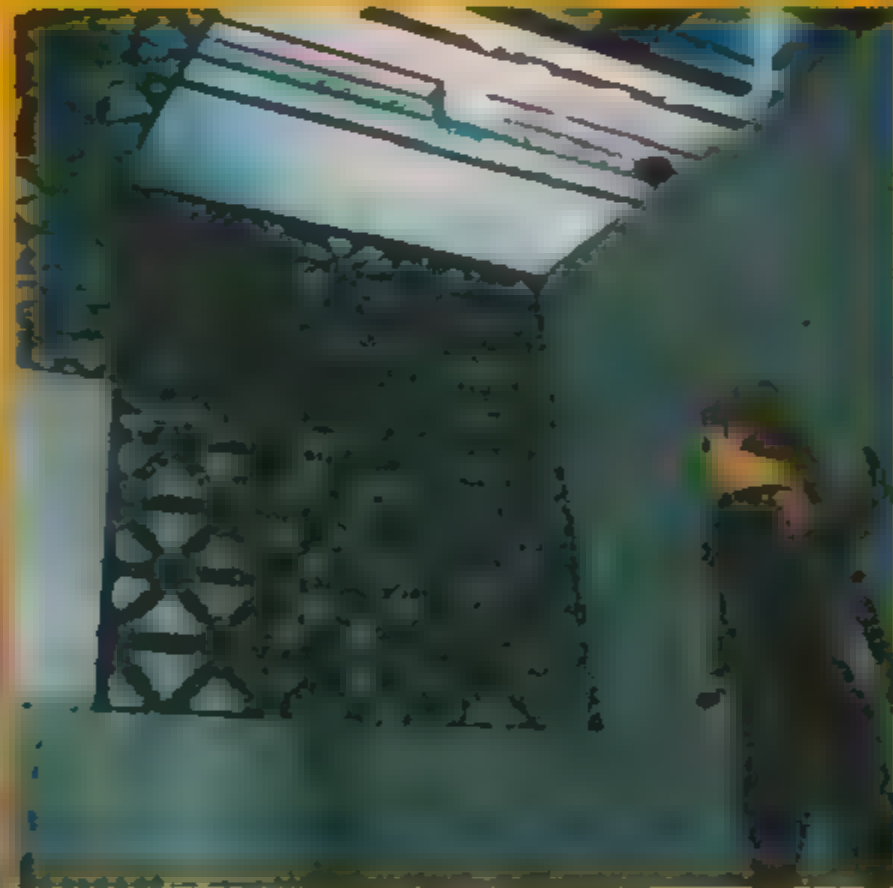
Wyłącz promień roentgenowski. Tunel po lewej stronie dostaniesz się tam, gdzie zostawiłeś swojego H-K. Podnieś go i biegnij bezpieczną już drogą. Zatrzymaj się przy niewielkich drzwiach. Strzel w gaśnicę – eksplozja otworzy przejście.

Poziom 3. Czerwony Alarm!

1. Zmagania z laserami



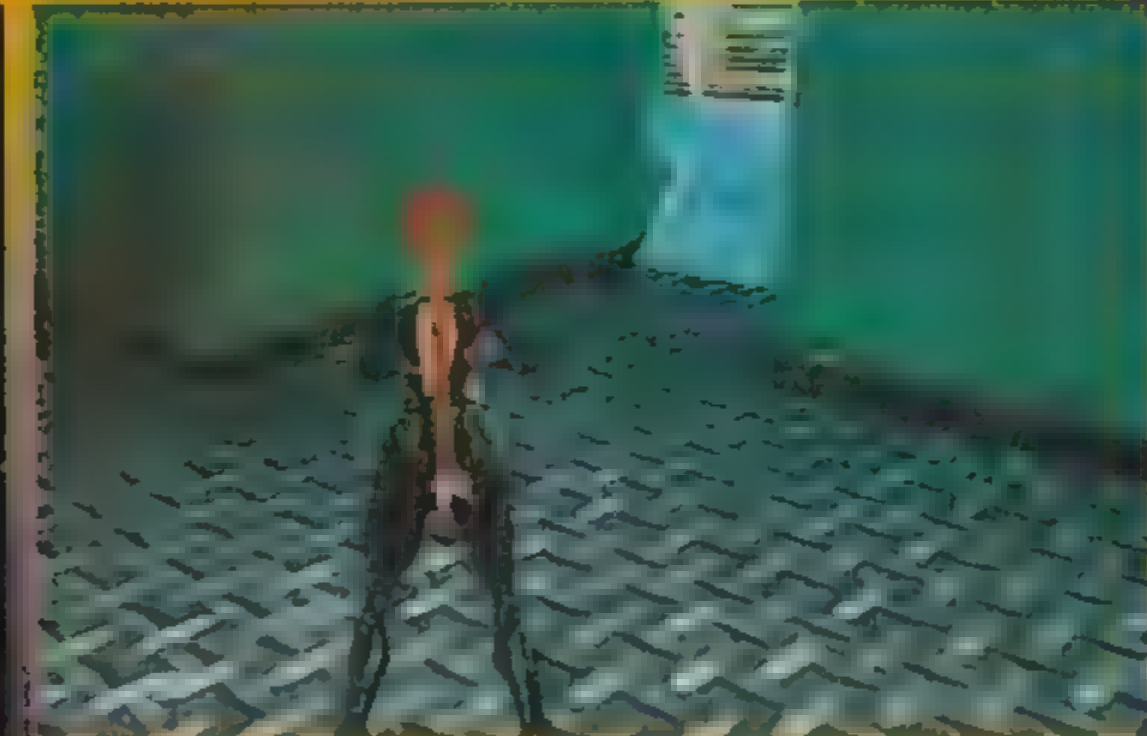
Zacznij od zestrzelenia opancerzonego strażnika, który stoi na schodach. Dalej skokami przedostań się na górę do miejsca, gdzie zawaliła się klatka, uniemożliwiająca dalszą wspinaczkę. Właściwa droga prowadzi przez szyb wentylacyjny. Kopnięciem zniszcz zakrywającą go kratę.



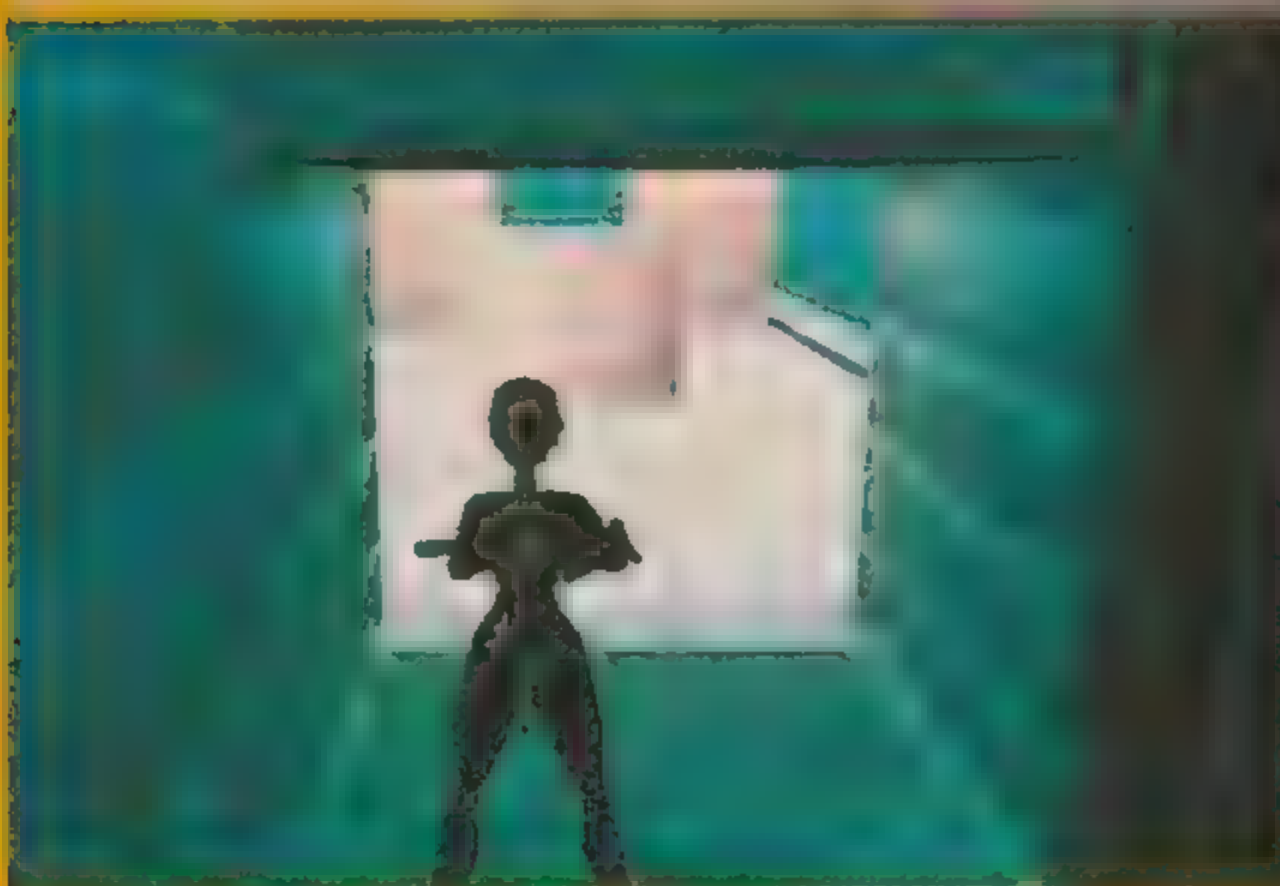
Musisz skoczyć i chwycić się kłapy w suficie. Wspinaj się na zewnątrz i zastrzel strażników. Z paczki weź amunicję. Nie ruszaj przedmiotów z niższej paczki. Korytarz jest zabezpieczony laserami. Strzel do zaworu na rurze. Wydobywająca się para ujawni obecność czerwonych promieni.



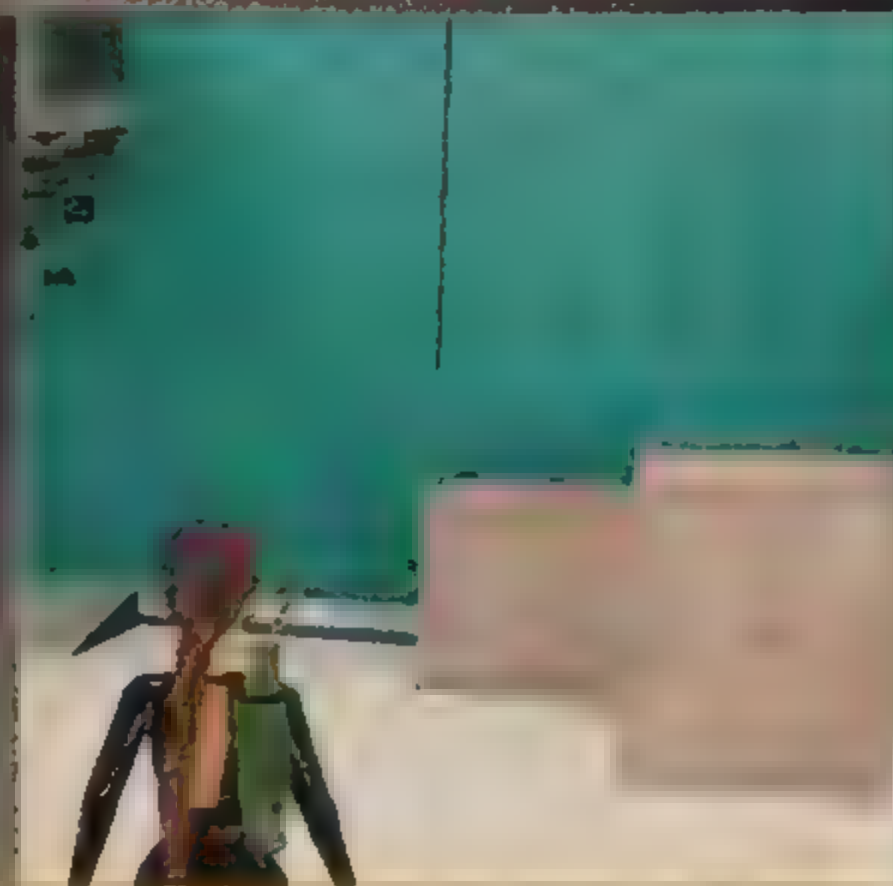
Przypatrz się sekwencji, w jakiej się pojawiają. Każdy widać przez chwilę, po czym na moment znikają. Pojawia się znowu i znika na dłużej. W tym momencie musisz przejść i poczekać przed kolejnym promieniem. Tą metodą przedostaniesz się na drugi koniec korytarza.



Podążaj korytarzem, pokonaj strażnika i skorzystaj z windy. Na kolejnym piętrze będziesz musiał zmierzyć się z następnym strażnikiem. Jesteś przy strzelnicy. Zabierz amunicję i postrzelaj, jeśli chcesz, do ruchomych celów. Dobre wyniki pozwolą ci na wejście do zamkniętego pomieszczenia i zdobycie dodatkowej broni. Nie musisz jednak tego robić – nie jest to konieczne do ukończenia gry.



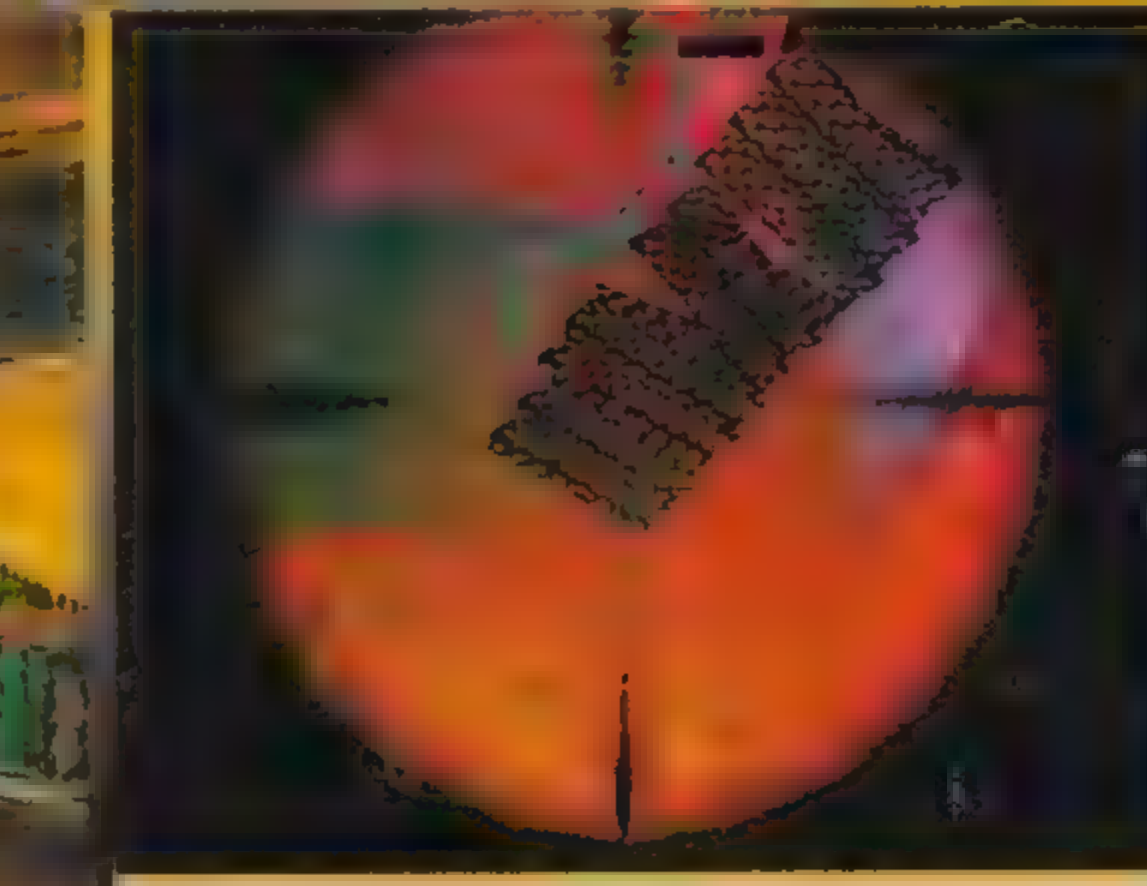
Udaj się do drzwi po prawej stronie. Zabierz stamtąd wyrzutnik harpunów z linami oraz dodatkową amunicję. W następnej sali za skrzyniami czai się kolejny wartownik. Kiedy go pokonasz, wspinaj się na skrzynię. Teraz musisz wystrzelić harpun z liną w stronę kratownicy umieszczonej w centrum sufitu. Jeśli wybierzesz dobry punkt, celownik laserowy zaświeci się na zielono.



Teraz zajmij się liną zwisającą ze środka sufitu. Skocz i chwyć ją. Teraz rozbujaj się tak, aby doskoczyć do popękanej ściany na wprost. Chwyć się ściany i przesuwaj się w stronę otworu. Po drugiej stronie czeka na ciebie dwóch opancerzonych strażników. Kiedy się z nimi uporzysz, wróć do windy.



Ponownie znajdujesz się przy korytarzu z laserami. Zastrzel strażnika i przejdź jeszcze raz przez laserową zaporę. Podnieś amunicję do wyrzutnika harpunów i wróć na zniszczoną klatkę schodową.



Weź wyrzutnik i wyceluj w zrujnowane schody nad tobą (pamiętaj: celownik musi być zielony). Kiedy będziesz miał już linę, wskocz na nią, rozbujaj się i przeskocz do otworu po drugiej stronie. Tam zaczniesz się zsuwać, więc od razu skocz i chwyć się krawędzi, zanim Lara wpadnie w ogień. Teraz trochę czołgania się i trafisz do następnego pomieszczenia.

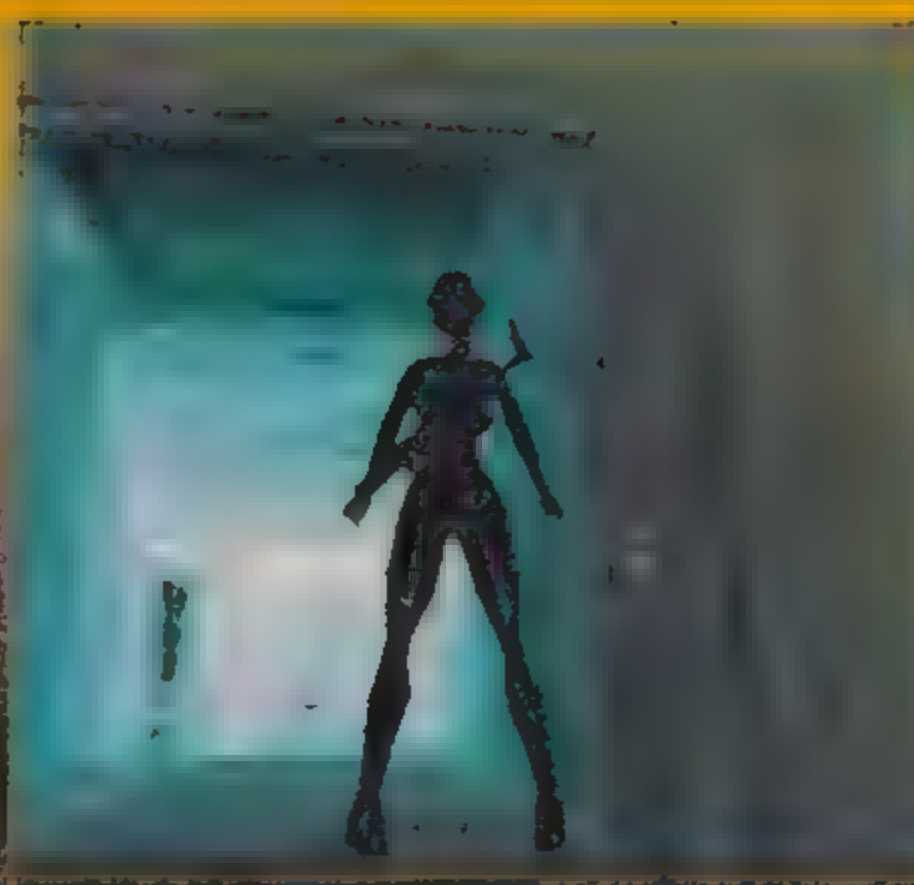
2. Buszowanie po kolejnym piętrze



Tego strażnika musisz pokonać, zanim uruchomi alarm i automatyczny karabin. Następnie weź apteczkę i otwórz drzwi. Wsiądź do windy i rusz na kolejne piętro.



Zastrzel strażników. Drzwi na wprost są zamknięte – musisz poszukać innej drogi ucieczki. Jest nią szyb wentylacyjny po tej samej stronie, co winda. Wskocz na linę. Rozbujaj się i przeskocz na wprost. Chwyć się kłapy. Po drugiej stronie czeka kolejny strażnik, zastrzel go. Jeszcze raz wspinaj się po linie.



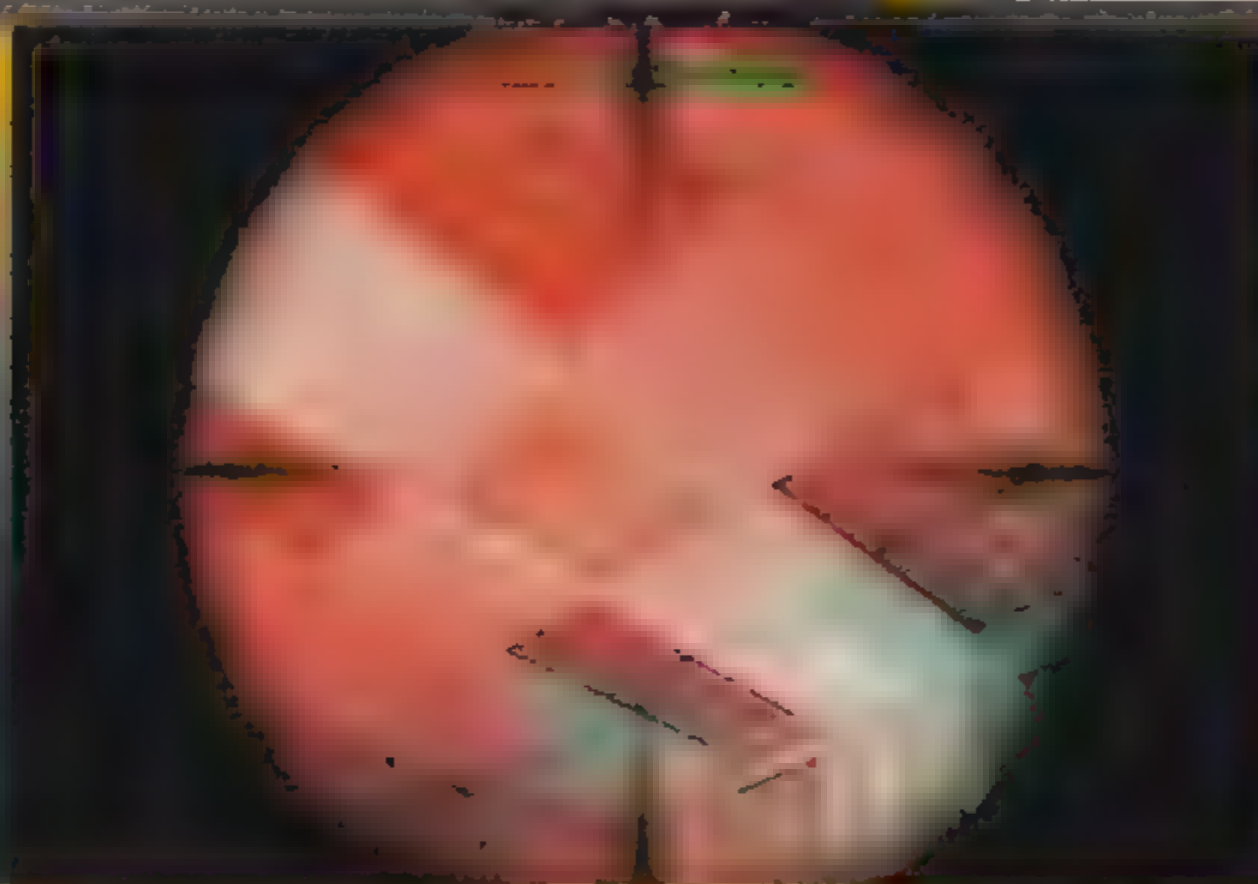
Podążaj tunelem cały czas prosto. Kiedy dojdiesz do guzika, okaże się, że to pułapka (ale to chyba cię nie zdziwiło?). Spadniesz do tunelu poniżej. Nie powinieneś jednak wpadać w panikę. Przedostaniesz się nim do kolejnej sali.



Krata na końcu tunelu otworzy się sama. Poniżej jest niewielkie pomieszczenie. Znajduje się w nim jeden łysy facet. Nie daj się zmylić, to poważny przeciwnik – android. Nie zeskakuj na dół. Czekaj na górze i strzelaj w trybie snajperskim. Rób to tak długo, aż sztuczna skóra zejdzie i odsłoni mechaniczne wnętrze milusia. Strzelaj dalej, aż po jego rękę i nogę zaczną peźgać małe wyładowania elektryczne.



Teraz zeskocz. Weź amunicję. Stojąc na skrzyni, strzel do zaworu na rurze. Pomieszczenie zaleje woda, która załatwi uszkodzonego androida. Niestety, przepływa teraz przez nią prąd, więc nie możesz zeskoczyć na dół.



Przeskocz na platformy. Po serii skoków Lara dostanie się nad szyb wentylacyjny. Zabierz amunicję. Wystrzel hak z liną w środek sufitu. Rozbujaj się i przeskocz do otworu na wprost. Chwyć się krawędzi i wspinaj do środka. Naciśnij guzik i wróć na dół. Zabierz część klucza i apteczkę. Wspinaj się i przeskocz do otworu w ścianie. Naciśnij przełącznik. Otworzył się właz, którym weszła tutaj Lara.



Teraz zauważysz, że znikły lasery w jednym z korytarzy. Zanim tam wejdiesz, strzel do wielkich, żółtych zbiorników. Kiedy wszystkie eksplodują, rusz biegiem do środka. Śmigłowiec zacznie strzelać, więc nie zatrzymuj się nawet na chwilę. Biegnij i skacz nad dziurami, aż dotrzesz do pomieszczenia po drugiej stronie.

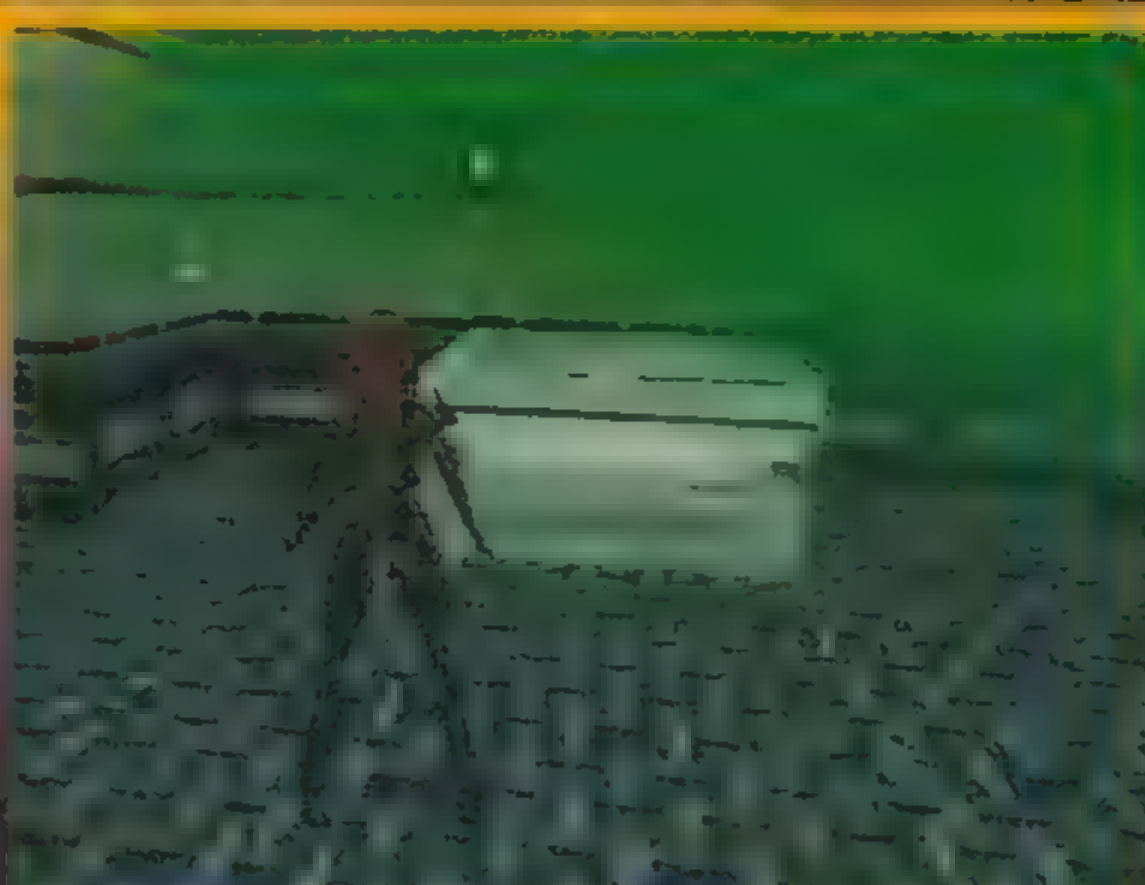
3. Ostatnie zadanie



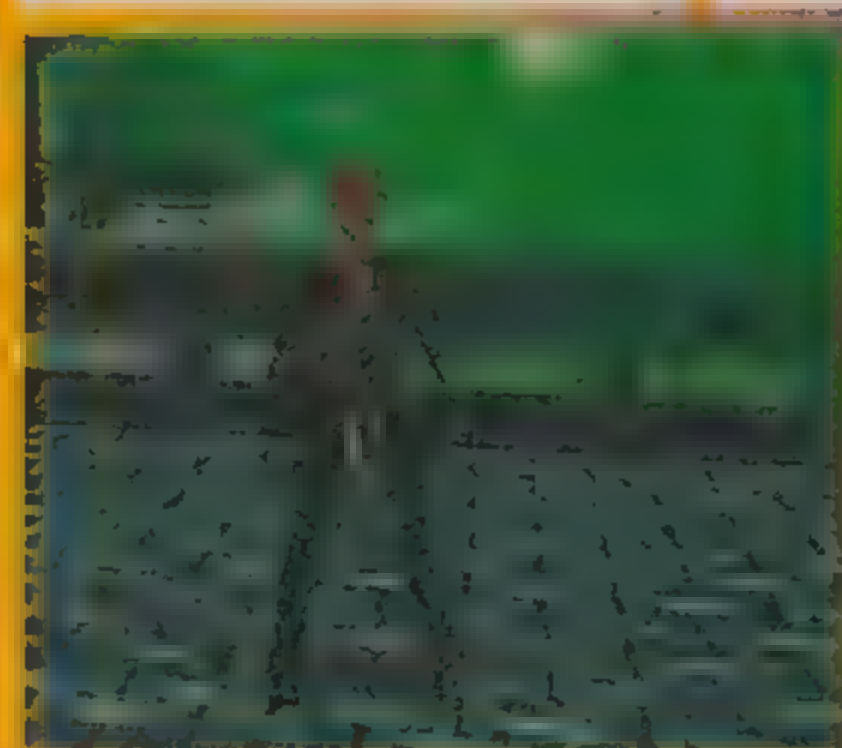
Barek. Szybko wbiegnij za kontuar i kucnij. Naciśnij guzik w ścianie. Powinien otworzyć dalsze drzwi, te jednak niestety zacięły się. Co zrobić. Lara musi wrócić tą samą drogą.



Do pościgu dołączył kolejny android. Biegnij, przeskakuj na rozpadlinach. Skręć w korytarz po prawej, a potem w lewo i jeszcze raz w lewo. Dotrzesz do pomieszczenia pod korytarzem. Przez szpary widzisz, co się dzieje. Android pobiegł za tobą i wkracza do korytarza. Naciśnij guzik – strażnik zostanie zamknięty w pułapce.



Uruchomienie przycisku sprawiło, że znikły lasery w kolejnym korytarzu. Wejdź tam. Cały cykl pomieszczeń jest skażony – w powietrzu unosi się zielony gaz. Biegnij dalej, aż natrafisz na salę z przyciskiem nad skrzynią. Uruchom go i zawracaj. Omiń strażników i skręć do pomieszczenia, które dotychczas było zamknięte. Tam naciśnij kolejną wajchę.



Jeśli schwytałeś androida w pułapkę, naciśnięcie ostatniej wajchy spowoduje wtłoczenie gazu do pomieszczenia, w którym jest zamknięty. Kiedy umrze, pozostawi drugą część klucza. Zabierz ją i udaj się korytarzem na lądowisko śmigłowców. Czekają tam na ciebie filmiki kończące grę.

Jeśli nie udało ci się schwytać androida, nigdy nie ukończysz TOMB RAIDER CHRONICLES. Niestety, w tym miejscu wiele zależy od szczęścia, bo w grze znajduje się BARDZO dużo błędów. Usterek, które zauważono już w wersji beta na PSX i które miały być usunięte. Jak widać, nie zostały.

I to już niestety koniec przygód Lary z TOMB RAIDER CHRONICLES. Możesz zacząć grać od początku lub poczekać na kolejną część przeboju



szybka pomoc

Timeline

Podczas gry wciśnij tyldę ~ i wpisz **GOD** – będziesz nieśmiertelny.



A gdy wybierzesz nieśmiertelność, niestraszne ci spotkanie na odludziu

Blair Witch Project 2

W czasie gry wciśnij klawisz **F10**, a następnie wpisz potrzebny ci kod.

Kody

sunofgod

Naładowanie przydatnego przedmiotu (zgadnij jakiego...)

instantcrash

Ups, z grą stało się coś złego

hellfreezeover

Ogłupia przeciwników

gibnplenty

Ktoś się trochę rozpadł

flameonastick

Siła ognia

thedogfarted

Maska przeciwgazowa

vampbeware

Specjalne pociski

demonbeware

Mercy Bullets

icansee

Okulary do patrzenia w nocy

recharge

Ładuje baterię do latarki

meetmypaltommy

Tommygun

The Grinch GAME BOY

W głównym menu wybierz „password option” i wpisz:

9, 7, +, 2, 4, 2,

8, -, 3

– poziom 1

4, 8, -, 4, max,

grinch, max, x, 2

– poziom 2

3, 7, -, 2, 6, 2, cindylouwho, x, 3

– poziom 3

4, x, 0, 2, +, 7,

4, +, 8

– poziom 4

max, 4, 6, 0, 6, +, 8,

cindylouwho, 9

– poziom 5

0, 8, -, cindylouwho,

1, grinch, 8, x, 4

– poziom 6

-, x, o, grinch, +, 7,

1, 7, 0

– poziom 7

Giants: Citizen Kabuto

W trakcie gry wciśnij **Y** albo **T**, następnie wpisz jeden z podanych poniżej kodów:

Kody

pleasehealme

100% zdrowia

mapshowitall

Odkrywa mapę

gimmegifts

Otwiera w pełni zaopatrzony sklep

allmissionsaregoodto

Dostęp do wszystkich poziomów

basegoverlyfast

Szybkie stworzenie bazy

basepopulate

Zwiększa populację bazy

basefillerup

Dostarcza bazie energię

ineedspells

Nieskończona Mana

itsmyparty

Otrzymujesz dom dla grupy

Wciśnij **T** lub **Y** i wpisz **fr**, aby wyświetlić ilość klatek animacji na sekundę.

Oszustwa przeciwko ogromnej sile. Ciekawe, co skuteczniejsze?



Enemy Engaged Comanche vs. Hokum

Aby uzyskać nieśmiertelność, otwórz w Notatniku (Notepad) plik auto-exec.bat. Dopisz następującą linię: „set comanche_hokum set UIT: 600000000000”. Będziesz nieśmiertelny przez podaną liczbę sekund (czas liczy się od momentu wejścia do kokpitu).

HoMM 3: Armageddon's Blade

W czasie gry naciśnij **[TAB]** i wprowadź jeden z kodów:

Kody

nwcquigon

Idziesz poziom w górę

nwcpadme

Dostajesz Archanioły

nwcдарthmaul

Dostajesz Czarnych Rycerzy

nwccoruscant

Dostajesz wszystkie budynki

nwc2d2

Dostajesz wszystkie maszyny wojenne

nwcwatto

Dostajesz pieniądze

nwcprophecy

Pokazuje mapę obelisków

nwcrevealourselves

Pokazuje mapę

nwcmidichlorians

Dostajesz 999 Many i czary

Heroes of Might & Magic 3: Cień Śmierci

W czasie gry wciśnij **[TAB]** i wpisz jeden z poniższych kodów:

Kody

nwcagents

Dostajesz Czarnych Rycerzy

nwcтрinity

Dostajesz Archanioły

nwcclotsofguns

Dostajesz maszyny wojenne

nwcneo

Podnosi o 1 poziom bohatera

nwcfollowthewhiterabbit

Zwiększa szczęście

nwcморpheus

Maksymalne Morale

nwcnebuchadnezzar

Nieograniczony ruch

nwcoracle

Odkrywa mapę Puzzle

nwcwhatisthematrix

Odkrywa mapę

nwcignoranceisbliss

Ukrywa mapę

nwctheconstruct

Dostajesz 100 000 złota i po 100 sztuk pozostałych zasobów

nwcthereisnospoon

Dostajesz 999 Many i wszystkie czary

nwczion

Dostajesz wszystkie budynki

nwcbluepill

Przegrywasz

nwc:redpill

Wygrywasz

nwcphisherprice

Zmienia kolory gry



nwcthereisnospoon: teraz masz wszystkie czary i Manę

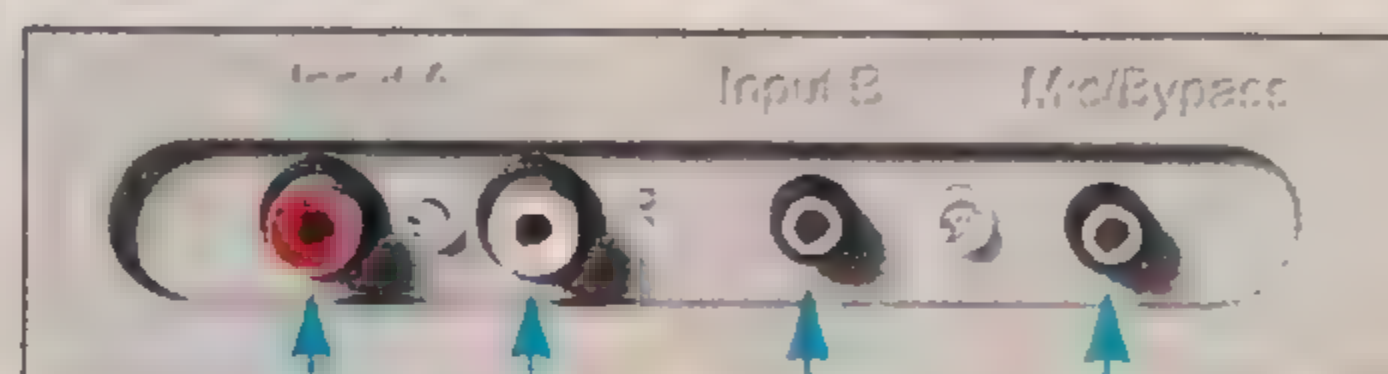
Głośniki w kawałkach

Dźwięk odgrywa ważną rolę nie tylko w grach komputerowych, ale i w codziennej pracy z komputerem. Warto więc zadbać, aby domowy PC miał szansę wydawać z siebie czysto brzmiące dźwięki...

System dźwięku

- W obudowie najczęściej znajduje się nie jeden, ale kilka głośników. Ich zadanie jest podobne: przetworzyć sygnały przychodzące z karty dźwiękowej na odpowiednie fale dźwiękowe.
- Każdy głośnik odpowiada za inną wysokość dźwięków. Jeden generuje dźwięki niskie, a inny wysokie. Taka specjalizacja pozwala na stworzenie dźwięku o wyższej jakości.

Wyjścia w subwooferze

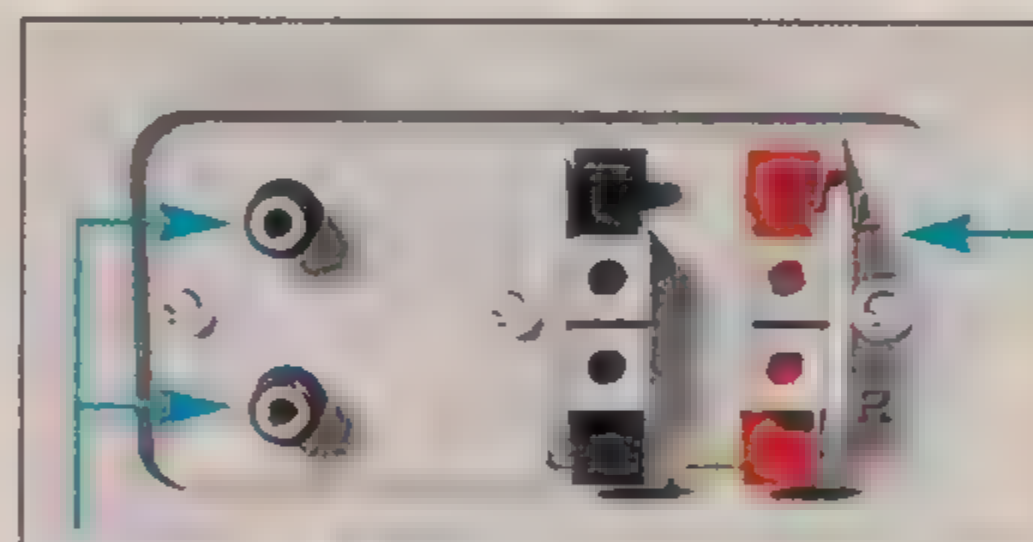


Audio Input A

Do tych dwóch gniazd typu Cinch doprowadza się przy pomocy specjalnego przewodu sygnał audio z karty dźwiękowej

Input B i Mic

Do wejścia B można podłączyć dodatkowe źródło dźwięku, np. walkmana albo CD. Gniazdo Mic służy do podłączania mikrofonu



Wyjścia głośnikowe

Niektóre subwoofery posiadają wyjścia, do których można podłączyć zwykłe kolumny za pośrednictwem wtyczek typu minijack

Zaciski

Większość subwoofersów posiada takie zaciski. Trzeba je nacisnąć, włożyć do nich końcówki przewodów głośnikowych bez izolacji i gotowe. Zablokowanie przewodu następuje automatycznie

Kabel łączący

- Aby zapewnić większą swobodę w ustawieniu głośników, tylko jeden z nich jest zazwyczaj połączony z kartą dźwiękową albo subwooferem.
- Przy takim okablowaniu wszystkie informacje są przekazywane do głośnika, w którym znajduje się wzmacniacz, a dopiero stamtąd specjalnym przewodem do drugiego głośnika.

Regulacja

- Zarówno na głośnikach, jak i na subwooferze znajdują się zazwyczaj: włącznik i pokrętła pozwalające na regulację głośności, równowagi między głośnikami oraz głębokości basów.
- Można ich używać do regulowania parametrów poszczególnych głośników, jak i całego systemu.
- Systemy z subwooferem i czterema głośnikami (surround) często mają regulację tylko na subwooferze. Natomiast przy dwóch głośnikach (stereo), najczęściej używa się regulacji na jednym z nich.

Bass

- Jeżeli w skład systemu dźwiękowego wchodzi subwoofer, to właśnie on przejmuje zadanie generowania niskich tonów.
- Wielu producentów tak konstruuje te urządzenia, aby wykorzystywały podłoże, na którym stoją, do przenoszenia dźwięków. W ten sposób uzyskuje się jeszcze głębszy efekt.

Subwoofer



Zasilacz

- W subwooferze znajduje się zasilacz, który pozwala na pracę urządzenia, jak i przyłączonych do niego pozostałych głośników.



SPRZĘT

AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać głośniki SoundWorks Digital! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Z ilu głośników składa się zestaw 4.1?

CREATIVE

Czasy, gdy dźwięk dobiegał z wbudowanego w PC głośniczka odeszły już w zapomnienie. Teraz domowy komputer można zamienić w źródło przestrzennego dźwięku

MOGNE UDERZENIE

INFO

Małe i wygodne

Alternatywnym rozwiązaniem dla systemu głośników jest zakup słuchawek. W końcu są to przecież dwa małe głośniczki umieszczone tuż przy uszach. Takie ich położenie ma poważną zaletę – dźwięk praktycznie zawsze będzie sprawiał wrażenie 3D, gdyż nie ma możliwości nieoptymalnego rozstawienia głośników. Przy zakupie słuchawek trzeba zwrócić uwagę na te same parametry, co przy zakupie głośników.

Na rynku dostępne są również słuchawki bezprzewodowe. Występują one w dwóch głównych wersjach różniących się sposobem przekazywania danych do słuchawek: przez fale radiowe lub podczerwień. Zdecydowanie polecamy te pierwsze, gdyż

w przypadku słuchawek „na podczerwień” nadajnik ma ograniczone pole zasięgu i tylko w nim dźwięk jest dobrej jakości – opuszczenie optymalnego obszaru wywołuje trzaski i szumy.



Filmy na DVD, muzyka na płytach CD, gry komputerowe. Wszystkie te cudenka wymagają od komputera karty dźwiękowej. Ale to nie wszystko. Potrzebne są jeszcze głośniki o wystarczającej mocy, ustawione w odpowiednich miejscach.

Dzisiejsze komputery to nie tylko obrazy, ale również przeróżne ścieżki dźwiękowe. Nikogo nie dziwi więc, że odgłosy kroków w grach wydają się oddalać czy przybliżać albo dochodzić z określonego kierunku. Doświadczeni gracze są w stanie po dźwiękach, jakie słyszą, określić położenie przeciwnika. A wszystkie te symulatory czy wyścigi? O ile gorsza byłaby przy nich zabawa, gdyby wyłączyć im dźwięk.

Muzyka zaś potrafi stworzyć naprawdę wspaniałe nastroje, odpowiednio radosny lub groźny – zależy, w co grasz. Dzięki niej bardziej się wciągasz w zabawę. Lecz żeby móc się nią rozkoszować, trzeba – oprócz karty dźwiękowej

– mieć jeszcze głośniki. Oczywiście w większości przypadków wystarczą zwykłe słuchawki na uszach, ale na dłuższą metę nie jest to opłacalne. Słuchawki często nie są zbyt wygodne, a do tego „odcinają” cię od reszty świata. Dlatego warto mieć normalne głośniki. A skoro głośniki, to czemu nie cały system? Taki z subwooferem, który stworzy wspaniałe dźwięki o niskiej tonacji. Może to być system 2.1, czyli dwa głośniki plus subwoofer, albo 4.1, czyli to samo, tylko z czterema głośnikami.

Czego potrzebujesz?

Przed podjęciem jakichkolwiek działań dobrze jest usiąść i na spokojnie pomyśleć. Do czego tak naprawdę używasz tej karty dźwiękowej? Z grubsza użytkowników komputerów można podzielić na trzy grupy:

Zwykły użytkownik:

Taka osoba używa komputera w ograniczonym za-

kresie. Dźwięki przydają jej się tylko po to, żeby poinformować o błędzie czy o nowej poczcie. Tacy to mają dobrze. Wystarczą im najtańsze głośniczki, które ewentualnie można również podłączyć do wyjścia audio w CD-Romie. Nie muszą się przejmować wyborem, po prostu wchodzi do sklepu i kupują jakiś tani zestaw.

Gracze lub wielbiciele muzyki:

Bardziej wymagający użytkownicy. Ponieważ wykorzystują kartę dźwiękową o wiele intensywniej, potrzebują też lepszego sprzętu. Najlepszy wybór dla nich to dwa dobre głośniki albo jakiś system 2.1 średniej klasy. Podczas zakupów należy przede wszystkim zwrócić uwagę na moc znamionową głośników oraz na ich moc maksymalną.

Fani multimedialów:

Oprócz wcześniej wymienionych, istnieją też tacy osobnicy, dla których komputer jest wszystkim. Zastępuje im telewizor, radio, wieżę i jeszcze kilka innych urządzeń. Na nim słuchają muzyki z MP3 albo z CD lub też oglądają filmy na DVD. Ewentualnie w coś grają. Sys-

tem 4.1 to rzecz stworzona specjalnie dla nich. Oczywiście stanowi spory wydatek, ale jakość dźwięku oraz efekty, których osiągnięcie umożliwi (szczególnie, jeżeli posiada system Surround-Sound) są tego warte.

Standardy dźwięku

Czym jest system Surround-Sound? Osoby znające język angielski bez większego trudu odgadną, że chodzi o dźwięk przestrzenny. Jest to coś więcej niż zwykłe stereo działające na dwóch kanałach. Najstarszy system dźwięku przestrzennego, osławiony Dolby Surround, używał dodatkowego kanału dźwiękowego, natomiast Dolby ProLogic, jego następca, wykorzystuje jeszcze jeden kanał. Następnym w kolejności jest system THX 4.0, który powoduje znaczne wzmocnienie sygnałów w centrum przestrzeni pomiędzy głośnikami. Istnieje jeszcze AC-3, który działa na systemach dźwiękowych typu 5.1 i wymaga trzech głośników frontowych, dwóch tylnych i jednego dodatkowego do basów.

Niestety, wszystkie te wspaniałe systemy sprawdzają się tylko i wyłącznie przy dźwiękach, które nie zmieniają się w sposób trudny do przewidzenia. Ścieżka dźwiękowa do filmu czy piosenki na płycie są zawsze takie same i wiadomo, co usłyszymy za chwilę. Dźwięki w grach to zupełnie inna historia. Są one bardzo dynamiczne, zmieniają się z każdą chwilą i dostosowują do sytuacji na ekranie. Aby uzyskać dobre efekty, system dźwięku musi współpracować z grą. Inaczej przecież rozbrzmiewają kroki osoby oddalającej się, a inaczej przybliżającej. Samochody jadące z różnymi prędkościami i w różnych odległościach również powinno dać się rozpoznać po wydawanych odgłosach.

DirectSound 3D: Ten standard znajduje się w sterownikach DirectX już od wersji 5.0 i pozwala na wywoływanie efektów

Płaskie Głośniki

Płaskie głośniki pojawiły się stosunkowo niedawno na rynku. Ich główną zaletą jest właśnie budowa. Dzięki niej łatwiej można je umieścić na stole, na którym brakuje miejsca. Ewentualnie można je przykleić na ścianie, ale to nie jest najlepsze rozwiązanie, gdyż spowoduje zniekształcenia i zakłócenia w odbiorze muzyki oraz wytwarzanych przez komputer efektów dźwiękowych (stereo, surround).

dźwiękowych niezależnie od rodzaju dźwięku. Jego zaletą jest, że w zasadzie każda gra potrafi z nim współpracować. Natomiast za wadę uznać można jakość dźwięku, która wcale nie jest najwyższa.

Environmental Audio (EAX): Stworzony przez firmę Creative Labs stanowi rozszerzenie DirectSound 3D i współpracuje z programami obsługującymi ten standard. EAX jest chętnie używany przy grach, ponieważ programistom łatwiej go do nich dołączyć. Najnowsza wersja to EAX 3.0, która wchodzi w skład DirectX 8.0.

Aureal A3D: W odróżnieniu od EAX, A3D nie został zbudowany w oparciu o DirectSound 3D. Zasada jego działania wiąże się z tzw. efektem Dopplera. Chodzi tutaj o to, że źródło dźwięku poruszające się w kierunku słuchacza wydaje dźwięki o coraz wyższej częstotliwości. Natomiast gdy się ono oddala, częstotliwość opada. Choć standard ten nie jest wykorzystywany w zbyt wielu grach, wchodzi w skład DirectX od wersji 5.0.

Sensaura 3D Audio: Tak naprawdę Sensaura 3D Audio Technology to roz-

szerzenie systemu DirectSound 3D. Zaletą tej technologii jest zoptymalizowanie dla różnych systemów dźwięku. Nie jest już ważne, czy system składa się z dwóch, czy z czterech głośników, ani czy jest wspomagany przez inne urządzenia. Sensaura stanowi swego rodzaju połączenie Aureal A3D i EAX, chociaż nie potrafi wykorzystywać wszystkich funkcji tych systemów.

W chwili obecnej największą popularnością cieszy się system EAX i to właśnie on jest najczęściej używanym w grach standardem. Zarówno EAX, jak i pozostałe systemy wchodzi w skład sterowników DirectX, których najnowszą wersję 8.0 właśnie udostępniła firma Microsoft.

SŁOWNICZEK

RMS – angielski skrót oznaczający moc głośników. Parametr ten informuje, jak dużą moc mogą przetwarzać głośniki przez długi czas, bez zagrożenia, że się spalą.

PMPO – Peak Music Power Output. Ten parametr mówi, jaka jest maksymalna moc dla danych głośników. W odróżnieniu od RMS, tę moc głośniki mogą utrzymać jedynie przez chwilę.

Dolby Surround – Standard dźwięku przestrzennego stworzony przez firmę Dolby. Używa trzeciego kanału do wspierania dwóch pozostałych – czyli jest to rozbudowane stereo.

THX – Twórcą tego standardu był Tomlinson Holman pracujący m.in. przy StarWars. System THX powoduje znaczne wzmocnienie dźwięku i pozwala na uzyskanie muzyki czy odgłosów o bardzo dobrej jakości.

AC-3 – Standard współpracujący z systemami 5.1. Dzięki temu jest w stanie uzyskać efekty, które z trudem osiągają inne standardy. Dość często używany obecnie przez odtwarzacze DVD.

LOGITECH SoundMan S-4

Dwa głośniki to absolutne minimum, w jakie powinien być wyposażony każdy komputer. Właściwie rozstawione, umożliwiają uzyskanie zadowalających efektów dźwiękowych, choć oczywiście jakość nie będzie rewelacyjna. Gniazdo słuchawkowe umożliwia łatwe podłączenie słuchawek i granie nawet do późna w nocy bez przeszkadzania innym domownikom.

Cena: ok. 135 zł

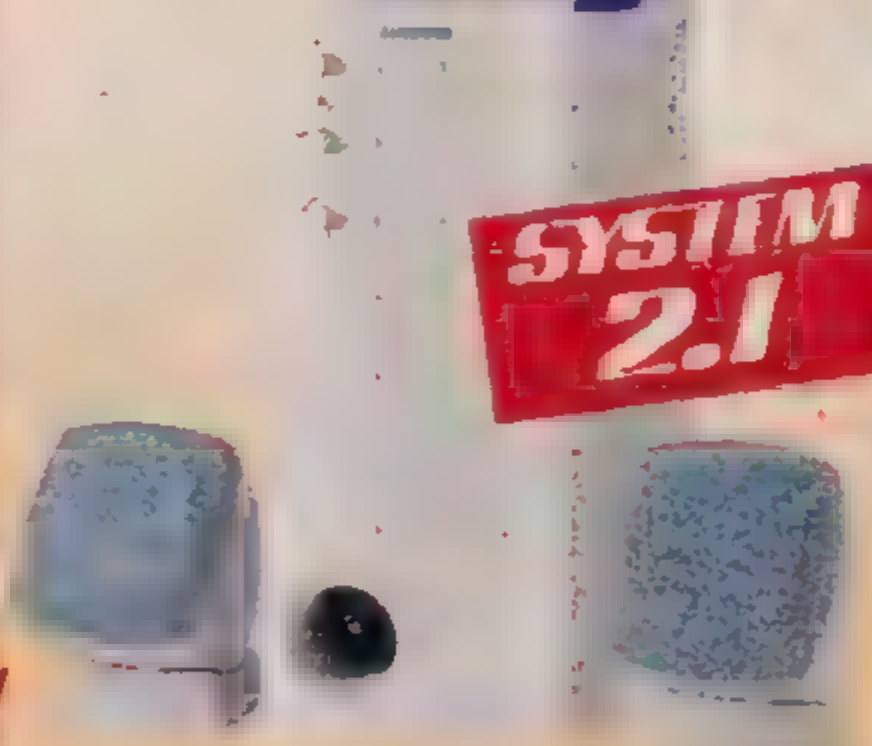


SAMSUNG

Magic Speaker SMS 9200

Zestaw 2 głośniki + subwoofer pozwala uzyskać całkiem zadowalające efekty. Dla niezbyt wymagających graczy powinien w zupełności wystarczyć jako źródło dźwięku w przypadku gier oraz odsłuchiwanie płyt muzycznych. Pamiętaj jednak, że brak tylnych głośników sprawia, że nie uda się uzyskać wielu efektów, co ma szczególne znaczenie w przypadku gier akcji i symulatorów.

Cena: ok. 260 zł



PHILIPS A2-5

Zestaw przeznaczony dla bardziej wymagających użytkowników. Cztery głośniki satelitarne pozwalają uzyskać doskonale i realistyczne efekty dźwiękowe, np. wrażenie, że ktoś skradą się za twoimi plecami. Te możliwości potęguje jeszcze funkcja Incredible Surround. Dodatkową zaletą zestawu jest pilot, dzięki któremu możesz regulować wszystkie parametry pracy głośników bez potrzeby np. schylania się pod stół.

Cena: ok. 440 zł

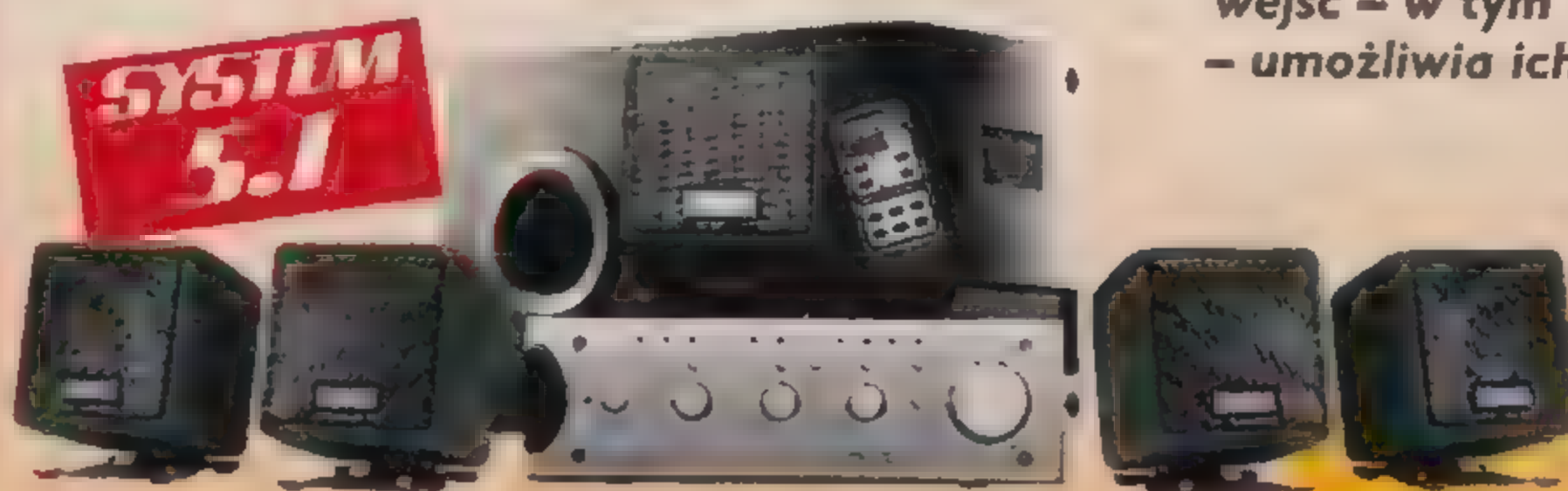


CREATIVE LABS

Cambridge SoundWorks PlayWorks DTT 3500 Digital

Zestawy głośnikowe 5.1 są przeznaczone dla najbardziej wymagających użytkowników. Dzięki systemowi Dolby Digital 5.1 zapewniają doskonały dźwięk przestrzenny i nadają się nie tylko do komputera, ale także jako źródło dźwięku do zestawów kina domowego. Dodatkowym elementem całości jest pilot, co ułatwia korzystanie z głośników. Z kolei pełna gama najróżniejszych wejść – w tym wejścia cyfrowe – umożliwia ich wszechstronne zastosowanie.

Cena: ok. 2000 zł



PS2 to dość droga inwestycja (około 2700 zł), chociaż w cenę konsoli wliczony jest odtwarzacz DVD, dzięki któremu można oglądać też filmy. Na razie nie słychać o promocjach

Dreamcast czy Playstation 2? Sony czy Sega? Trudny wybór, zwłaszcza że obie konsole wcale mało nie kosztują, ich producenci prześcigają się w reklamowaniu swoich produktów, a twórcy gier starają się wycisnąć maksimum tego, co oferuje sprzęt...



Kto szybciej liczy?

Zarówno Sega, jak i Sony doskonale zdają sobie sprawę z wymagań, jakie musi spełniać konsola do gier. Dlatego w obydwu urządzeniach „zwykłe” procesory są wspomagane przez wyspecjalizowane procesory graficzne, które pozwalają na osiągnięcie większej wydajności. W tym wyścigu sporą przewagę ma Sony, które później rozpoczęło prace i wypuściło nowszy produkt na rynek. Jego dzieło – Emotion Engine, który powstał przy współpracy z Toshiba, jest wydajniejszy niż chip SH-4 zakupiony przez Segę od Hitachi. Chociaż pod względem graficznym PS2 przebija Dreamcast, to ta różnica nie jest jed-

nak zbyt widoczna. Jedynie najlepsi programiści znający dobrze możliwości PS 2 byłiby w stanie wykorzystać je do maksimum, a takich ludzi jest na razie niewielu. Dlatego w tej chwili nie jest ważne, czy uruchomisz np. DEAD OR ALIVE 2 na Playstation 2 czy na Dreamcast – gra będzie wyglądać podobnie. Przewaga techniczna Sony może jej jednak bardzo pomóc w przyszłości. Minie sporo czasu zanim możliwości tej konsoli zostaną wykorzystane w odpowiednim stopniu. Dlatego Playstation 2 to raczej inwestycja na długie lata. Nie trzeba się obawiać, że za np. pół roku pojawią się gry wyciskające z niej ostatnie poty.



Aby dopatrzeć się różnic w grafice DEAD OR ALIVE 2 na Dreamcast (po lewej) i na PS2 (po prawej), trzeba się naprawdę postarać. Na pierwszy rzut oka gry wyglądają prawie identycznie



Dobra pamięć

Zobaczmy teraz, jak wygląda sprawa z pamięcią w obu konsolach. Na pierwszy rzut oka Sony znów ma przewagę. W PS2 znajduje się 32MB RAM podczas gdy w Dreamcast tylko 16MB. Jeśli chodzi o pamięć przeznaczoną na grafikę to w DC jest to 8MB, a w PS2 jedynie 4MB. Ale w przypadku konsoli Sony zastosowana pamięć jest znacznie szybsza, co w pełni rekompensuje jej mniejszą pojemność.

Poza tym, Sony nie musi przechowywać w pamięci graficznej wielu wcześniej wyliczonych obiektów, np.

tekstur, bo wszystkie obliczenia może wykonywać na bieżąco.

Gdyby gry posiadały algorytmy potrafiące wykorzystywać tę możliwość, to Sony zyskałoby ogromną przewagę. Zamiast olbrzymich ilości informacji zawałających pamięć wszystko byłoby wyliczane na bieżąco i od razu wyświetlane na ekranie. Niestety, większość gier nadal używa starych sposobów i tutaj daje o sobie znać większa pamięć przeznaczona na grafikę w DC. W chwili obecnej gry na tę konsolę mają nieco bogatszą oprawę graficzną.

Na początku na Zachodzie pojawił się bardzo dobry Dreamcast. Niestety, w Polsce nikt nie został jego oficjalnym dystrybutorem i większość miłośników dzieła Segi musiała obejść się smakiem. A już w listopadzie tego roku w Europie zjawił się wielki konkurent – Playstation 2. Jego wielu zaletom towarzyszyła wielka wada: bardzo wysoka cena (około 2700 zł). A tymczasem Dreamcast zyskał w Polsce oficjalnego przedstawiciela i przystąpił do ofensywy! Trzeba się więc dobrze zastanowić, co wybrać...



Wyjścia i rozszerzenia

Równie ważne jak pamięć i grafika są możliwości podłączania do konsol dodatkowych urządzeń. Dreamcast prezentuje się tutaj bardzo dobrze. Można do niego dopiąć bez żadnych trudności cztery pady. Ponadto posiada port seryjny oraz wyjście AV, dzięki któremu można uzyskać całkiem ostry i wyraźny obraz.

PS2 również jest wyposażona w AV, ale ma tylko dwa wyjścia dla kontrolerów. Aby móc grać w cztery osoby, trzeba więc dokupić specjalną przej-

ściówkę MultiTap. Oprócz tego w Playstation 2 znajdują się jeszcze dwa porty USB, specjalny port zwany iLink oraz wyjście audio. Na razie nie są one zbyt wykorzystywane, ale w przyszłości będzie można dzięki nim podłączyć do PS2 np. kamerę czy drukarkę.

Konsola Segi posiada wszystkie potrzebne w tej chwili porty, natomiast Sony raczej stworzyła swoją konsolę z myślą o przyszłości. Obecnie część jej możliwości nie jest po prostu wykorzystywana.



Port seryjny w Dreamcast został umieszczony z myślą o połączeniu dwóch konsol kablem. Niestety, trudno znaleźć grę, która wykorzystywałaby tę opcję



Dzięki złączom USB oraz iLink można będzie do PS2 podłączyć wiele urządzeń, np. mysz i klawiaturę. W ten sposób (kiedyś) konsola zyska wiele nowych możliwości

Dreamcast **KONTRA** Playstation 2

Dreamcast kosztuje około 1000 zł. Do tego od lutego przewidywane są atrakcyjne promocje. Kupując DC można będzie otrzymać specjalne karty, uprawniające do różnego rodzaju zniżek – np. 10-20% rabatu na gry i dostępu do różnych gadżetów. W marcu wraz z konsolą można będzie kupić czytnik DVD – wszystko za mniej niż 2000 zł. Ci, którzy już nabyli konsolę, będą mogli dokupić DVD za ok. 1000 zł.

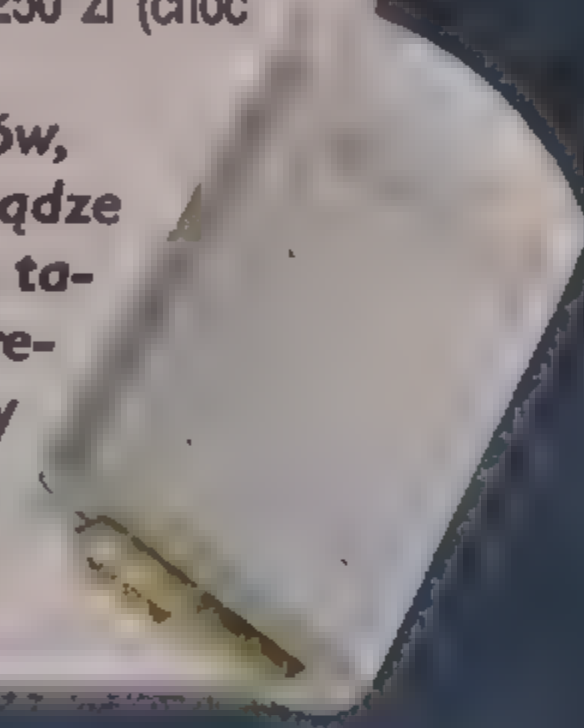


INFO

Ile kosztuje luksus

Kupienie samej konsoli to już całkiem spory wydatek. Na razie na Dreamcast musisz przeznaczyć około 1000 zł, a na PS2 aż 2700 zł. Do tego wszystkiego powinieneś jednak dodać cenę różnych przydatnych akcesoriów. Dodatkowy pad do konsoli Segi (potrzebny do zabawy w dwie osoby) i Virtual Memory (na który nagrywasz stan gry) kosztują około 150 zł każdy, natomiast Jump Pak (pozwalający na przekazywanie drgań) to wydatek ok. 139 zł. A jeżeli marzysz o kierownicy, to musisz przeznaczyć na nią około 350 zł. Równie kosztowne są gadżety do najnowszej konsoli Sony. O ile jednak można się obejść bez tych różnych dodatków, o tyle trudno bawić się bez... gier. A one oczywiście także kosztują. Na razie za luksus posiadania takich przebojów na PS2, jak RIDGE RACER 5 czy TEKKEN TAG TOURNAMENT zapłacisz po 199 zł. Droższe są natomiast gry na Dreamcast, które zwykle kosztują ok. 250 zł (choć producent przewiduje promocje).

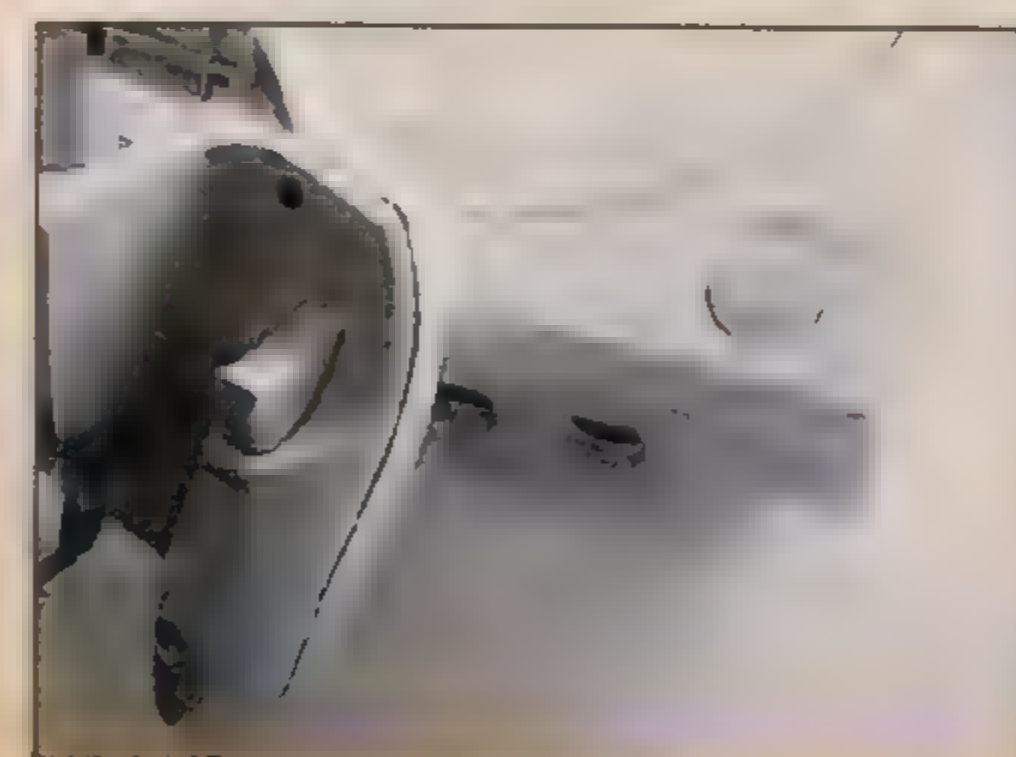
Oprócz zwykłych wydatków, możesz przeznaczyć pieniądze także na kilka dodatków, takich jak pasujący do Dreamcast Visual Memory za 150 zł (po lewej) i Jump Pak za 139 zł (po prawej).



Solidne wykonanie

Przy korzystaniu z konsoli bardzo ważna jest też wygoda użytkownika. PS2 możesz umieścić w niemalże dowolnym miejscu (poziomo lub pionowo!). Jedyne o czym musisz pamiętać, to aby mógł się otworzyć panel czytnika CD (z przodu) i żeby zostawić sobie dostęp do umieszczonego z tyłu wyłącznika. Dreamcast prezentuje się pod tym względem nieco słabiej. Czytnik z grą musi być wkładany od góry, co

oznacza że trzeba zapewnić dostęp od tej strony. W rezultacie konsola musi stać np. na telewizorze, albo na podłodze. Poza tym Dreamcast nie jest aż tak solidnie wykonany, a przyciski na jego padach potrafią się łamać po dłuższym czasie użytkowania. Chociaż konsole Sony są znane ze swojej wytrzymałości, to PS2 nie jest na naszym rynku tak długo, żebyśmy zdążyli potwierdzić jego dobrą jakość.



Przyciski w padach Dreamcast po dłuższym czasie użytkowania potrafią się złamać

Tylko gra, czy może coś jeszcze?

W dzisiejszych czasach konsola musi dawać swojemu użytkownikowi jak najwięcej możliwości. Dlatego też Dreamcast został wyposażony w modem (szybkość 56k). W tym roku również polscy użytkownicy DC będą mogli skorzystać z dostępu do Internetu. Ci, którzy

już nabyli konsolę, będą mogli dokupić oprogramowanie niezbędne do surfowania po Sieci. Natomiast pierwsze modemy do PS2 mają się pojawić w 2001 roku, ale kiedy dokładnie, nie wiadomo. PS2 oferuje również możliwość czytania płyt DVD (także z filmami!).



Użytkownicy Dreamcast na Zachodzie mogą korzystać z dostępu do Internetu przy użyciu tej konsoli. Jest to niewątpliwie bardzo duży plus, zwłaszcza że Sega zamierza skoncentrować się bardziej na strategii sieciowej (nowe wpisały gry!). Nie możemy się doczekać, kiedy i my uzyskamy dostęp do Sieci

Porównanie najważniejszych parametrów technicznych

System	Dreamcast	Playstation 2
Procesor		
Typ	Hitachi SH-4	Emotion Engine
Rodzaj układu	128 Bit RISC	128 Bit RISC
Zegar	200 MHz	295 MHz
Pamięć		
Przeznaczona na gry	16 MB SDRAM	32 MB Rambus DRAM
Video-RAM	8 MB	4 MB
Grafika		
Układ graficzny	NEC PowerVR2	Graphic Synthesizer
Zegar	150 MHz	150 MHz
Wydajność grafiki (mil. wielokątów/sek.)	3,5	20
Wydajność (Gpix/sek.)	0,2	1,2
Kompresja wideo	MPEG1	MPEG2
Dźwięk		
Kanały	64 ADPCM	48 ADPCM
Próbkowanie dźwięku	44,1 KHz, 48 KHz	44,1 KHz, 48 KHz
Inne atuty	wbudowany modem 56k, karty pamięci z wyświetlaczem LCD, 1 GB napęd GD-ROM	Odtwarza filmy DVD, ma złącza USB i iLink, akceptuje gry ze starej Playstation
Orientacyjna cena	około 1000 zł	około 2700 zł

Komputer jak żywy

Idealny komputer powinien szybko pracować i zajmować bardzo mało miejsca. To dlatego naukowcy postanowili wykorzystać do jego produkcji DNA z żywych komórek

Brrr..., to brzmi jak scenariusz koszmarnego filmu science fiction. Połączenie komputera z materiałem genetycznym organizmów? Od razu przed oczami stają ożywione maszyny, które opanowują naszą piękną Ziemię (wszędzie Windows, wszędzie Windows...). Zaraz, zaraz. Do takiej katastrofy jeszcze daleko. Na razie zauważono, że materiał genetyczny można wykorzystać do tworzenia coraz doskonalszych komputerów.

Krzem i genetyka

Do czego może się przydać taka wiadomość? Ciągłe powstają przecież coraz lepsze komputery, zaopatrzone w mikroprocesory z krzemu (tak, od niego właśnie pochodzi nazwa słynnej Krzemowej Doliny), na których można umieścić wiele przydatnych układów. I to może się jednak kiedyś skończyć. Już zresztą w 1965 roku niejaki Gordon Moore, twórca znanej firmy Intel, przewidział, że co dwa lata budowa mikroprocesorów będzie się stawała coraz bardziej skomplikowana. Nic dziwnego, przecież wszyscy chcą szybszych i bardziej doskonałych PC (np. służących do zabawy w *QUAKE 6* czy *TOMB RAIDER STRIKES BACK 8*). Z drugiej jednak strony nastąpiła doba miniaturyzacji – kto jeszcze pamięta czasy, kiedy jeden komputer zajmował całą halę fabryczną? W ten sposób można znaleźć się w ślepych zaułku.

Niezbędne stało się więc zastąpienie krzemu innym specjalnym materiałem. Powinien on spełniać kilka

warunków, między innymi: mieć dużą pojemność, być łatwo dostępny i mało toksyczny (w końcu teraz wszyscy dbamy o czystość planety-matki!). Okazało się, że taki cudowny materiał jest na wyciągnięcie ręki (zgodnie z przysłowiem, że najciemniej jest pod latarnią)! To DNA, obecny we wszystkich komórkach materiał genetyczny, przekazujący z pokolenia na pokolenie olbrzymie ilości danych na temat budowy organizmu, jego funkcji itp. Skoro może zachować informacje dotyczące tak skomplikowanej istoty, jaką jest człowiek, to przecież może się przydać do kodowania danych w komputerach!

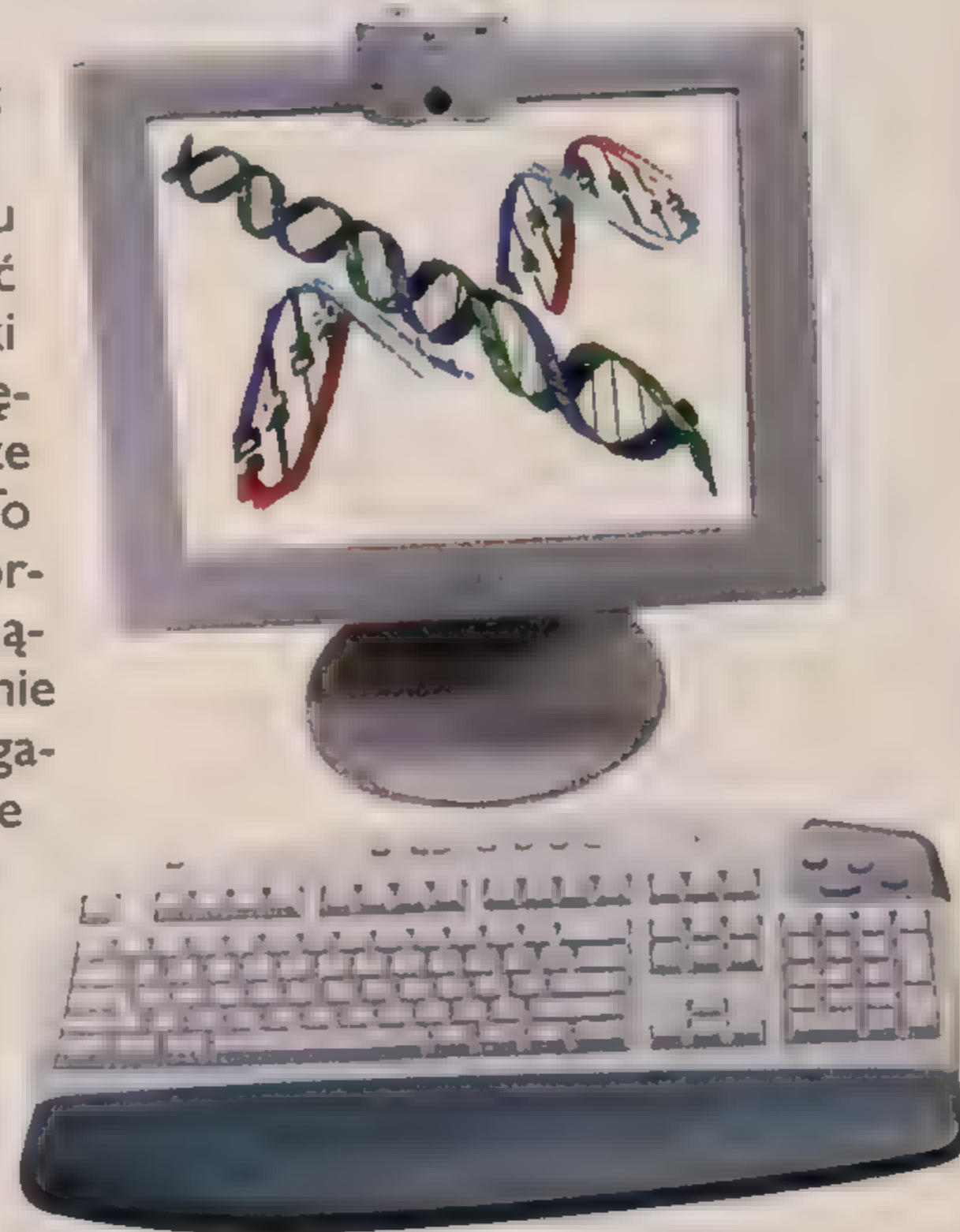
Małe, sprytne DNA

Okazało się, że DNA ma naprawdę wiele interesujących właściwości. Wyliczono, że 10 trylionów (!) cząsteczek DNA może zmieścić się w jednym centymetrze sześciennym. Co więcej, ocenia się, że taka ilość pozwala przechować około 10 terabajtów danych! Do tego zaprawione w bojach ewolucyjnych DNA „nauczyło” się rozwiązywania problemów w bardzo krótkim czasie i zajmowania się wieloma zadaniami naraz (komputery wykonują dane działania dopiero po zakończeniu poprzednich).

Pierwszy w tzw. wyścigu szczurów (czyli w zmaganiach naukowców chcących wyprzedzić innych naukowców), dotyczącym badań nad komputerami z DNA, wystar-

tował w 1994 roku Leonard Adelman z Uniwersytetu Południowej Kalifornii. Wykorzystał on materiał genetyczny do rozwiązania tzw. Problemu Wędrującego Sprzedawcy (patrz ramka), z którym nie mogły sobie poradzić nawet dobre komputery. Co interesujące, wpadł on na taki pomysł po przeczytaniu książki Jamesa Watsona (z 1953 roku), który odkrył, jak wygląda cząsteczka DNA.

To jednak dopiero początek badań. Nie możesz spodziewać się, że już niedługo „żywe” komputery pojawią się w sklepach. Do tego na samym początku zostaną one przeznaczone na potrzeby wojska (np. do łapania tajnych szyfrów). No cóż... Tak to zwykle bywa z nowymi technologiami.



Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwulina, Rysunki: Marek Janowski, Jacek Goliatowski

INFO

Cztery to więcej niż dwa

DNA (skrót od kwasu dezoksyrybonukleinowego) występuje we wszystkich żywych komórkach i jest nazywany materiałem genetycznym. To dzięki niemu przekazywane są z pokolenia na pokolenie informacje o wszystkich właściwościach organizmu, takich jak budowa ciała, kolor oczu czy nawet refleks (bardzo ważne dla graczy). Można bez wahania powiedzieć, że jest on postać, przekazującym najważniejsze dla przetrwania życia wiadomości.

Cząsteczka DNA to spirala, zbudowana z dwóch równoległych łańcuchów. Są one do siebie dobrze dopasowane, a znajdują się w nich elementy czterech typów (oznaczone literami A, C, G i T), służące za rodzaj kodu, którym zaszyfrowane są wiadomości, przekazywane z pokolenia na pokolenie. Natomiast dane w komputerach przekazywane są jako ciąg tylko dwóch cyfr, czyli 0 i 1.

Problem Wędrującego Sprzedawcy

W 1994 roku Leonard Adelman z Uniwersytetu Południowej Kalifornii rozwiązał problem Wędrującego Sprzedawcy (ang. Traveling Salesman Problem) za pomocą DNA. Problem ten polega na znalezieniu najkrótszej trasy, która pozwoli odwiedzić wszystkie miasta w danym regionie i wrócić do punktu wyjścia. Adelman wykorzystał właściwości DNA, aby stworzyć rozwiązanie tego problemu. Jego metoda polegała na stworzeniu wielu kopii DNA, które następnie zostały połączone w sposób, który pozwolił znaleźć najkrótszą trasę. Wynik jego badań był imponujący, ponieważ udało mu się rozwiązać problem, który dla komputerów był niemożliwy do rozwiązania w rozsądnym czasie.

W tym samym czasie, gdy Adelman rozwiązywał problem Wędrującego Sprzedawcy, inni naukowcy pracowali nad innymi aspektami biologii molekularnej. W tym czasie odkryto, że DNA może być wykorzystane do przechowywania informacji w sposób, który jest bardziej efektywny niż w przypadku tradycyjnych nośników danych. To odkrycie otworzyło nowe horyzonty w dziedzinie biologii i informatyki, prowadząc do rozwoju takich dziedzin jak bioinformatyka i biologia syntetyczna.



Podróżujący Sprzedawca i jego problem. Ach, jak zarobić dużo w krótkim czasie...

Pokémon

Gotta catch 'em all!



SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!

Pokemony teraz na twoim Game Boy'u.
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami
Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokémonów.

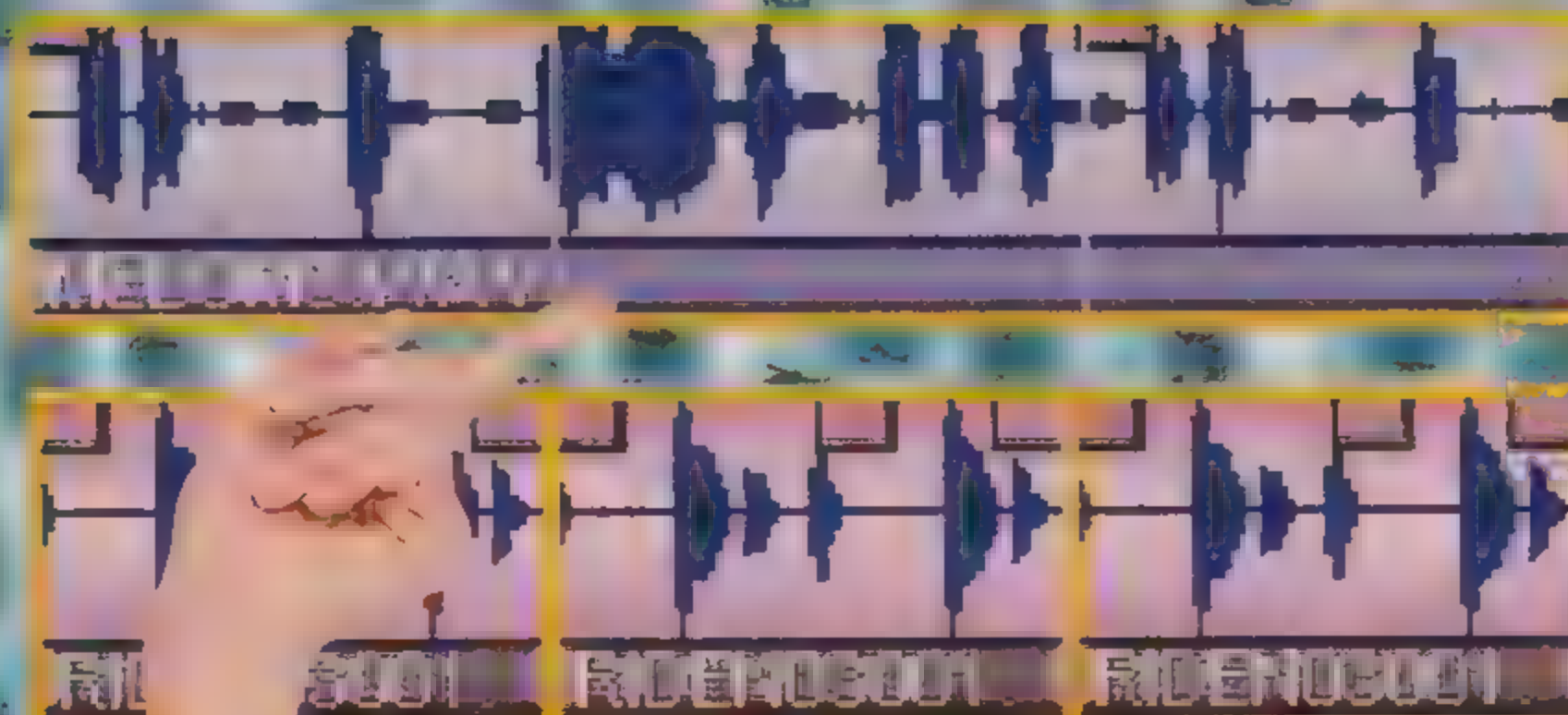


GAME BOY COLOR



Nintendo

Dystrybutor:
LUKAS TOYS,
53-031 Wrocław



**MAGIX MUSIC MAKER
GENERATION 6**
to nowe wcielenie
świetnie znanego programu.
Teraz okryje przed tobą
fascynują możliwości!

www.magix.net

Music Maker Generation 6

Nowa wersja MAGIX MUSIC MAKER nazywa się MAGIX MUSIC & VIDEO MAKER GENERATION 6. Jest to bardzo fascynujący i wciągający program, w którym od razu chce się coś sprawdzić, przetestować i wypróbować. A więc do dzieła!

To, co widzisz na początku, to spore, wcale nie leciutkie, srebrne pudełko. Kto ocenia jakość po wadze, tym razem się nie pomyli. Pudełko ma otwieraną klapkę,

na niej „fotki” nowych rzeczy w programie, które zachęcają, by od razu zajrzeć do wnętrza. To dopiero początek. A w środku? Trzy płyty: jedna z programem oraz dwie z dźwiękami, plikami wideo, gotowymi aranżacjami... Od hip-hopu, przez wszystkie odmiany disco i house, do techno. O, i jeszcze instrukcja – gruba, ale każdy, kto już poznał wersję MAGIX MUSIC MAKER 5, i z szóstką nie będzie mieć problemów.



Centrum dowodzenia wideo. Sreberko kłuje w oczy? Jeśli opanujesz sztukę mikśowania obrazu, to inni będą robić wieeeelkie oczy. Z wrażenia...

Pierwszy krok

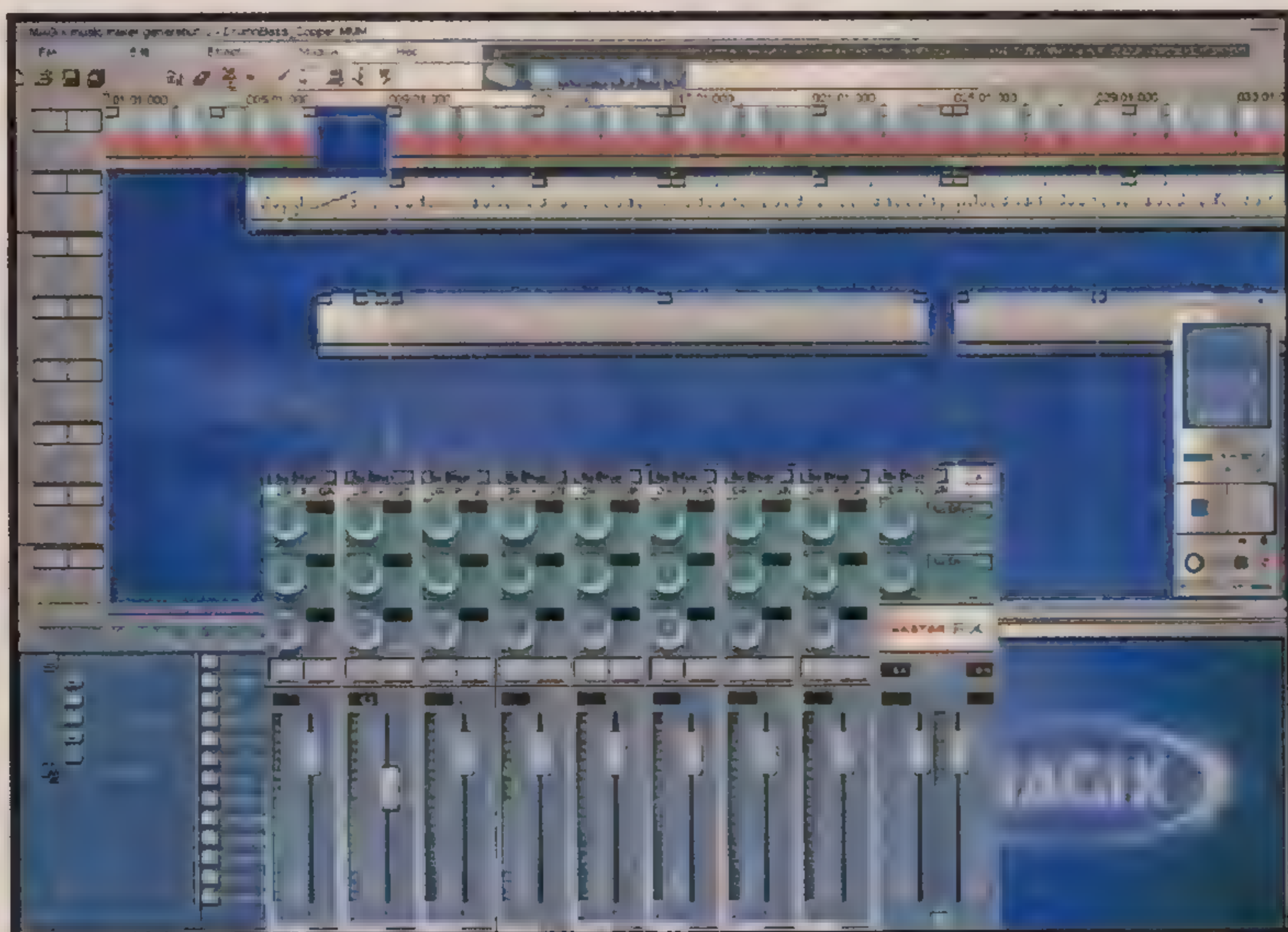
Magix wychodząc z założenia, że dobrego nigdy za wiele, wzbogacił się o: nowy mikser, syntezator (teraz masz do dyspozycji dwa – Silversynth i Coppersynth), nowy moduł Drum&bass, nowy mikser, nową „szafę” efektów audio, Wokoder, Gater... Uff, sporo zmian. A to nie wszystkie, bo poprawiony został cały program. I nie chodzi tylko o ilość wirtualnego chromu na ekranie monitora, którego rzeczywiście przybyło. Poprawiono obsługę ścieżek MIDI, video i audio, usprawniono pracę w sesji przez Internet... Brakuje chyba

tylko wirtualnego samplera z poprzedniej wersji programu.

W rezultacie otrzymujesz znany, lecz dużo nowocześniejszy produkt, w dodatku lepszy od poprzedniego i o większych możliwościach.

Kuchnia dźwiękowa

Magix to raj dla eksperymentatorów. Pohasać w dźwiękach można nieźle i to nawet bez konieczności używania plików audio, choć i tych na dwóch płytach znajdziesz ponad 2000! Do robienia kompozycji służą: znany z poprzedniej wersji Silversynth (czyli wir-



Wygląda znajomo? I tak ma być! Po co poprawiać coś, co wygląda i działa dobrze. No, można dodać jeszcze trochę chromu tu i tam....



Tyle dobra na raz – jest w czym mieszać i wybierać. Od delikatnego pogłosu po miażdżące basy. Aż nie wiadomo, od czego zacząć

tualny automat basowy), Beatbox (automat perkusyjny) oraz Coppersynth i Drum&bass Machine – jak nazwa wskazuje – automaciek do bębnow oraz basu. Dodaj do tego Wokoder (odpowiedzialny za wszystkie „głosy robota”) oraz Gater (takie dźwiękowe „pojawiam się i znikam”), przypraw szczyptą efektów specjalnych, a wywołasz zamieszanie na niejednym parkiecie! A do tego tworzenie takiej muzyki wydaje się dziecinnie proste! No dobrze, ale skoro producent dodał jeszcze dwie płyty, to może wykorzystać ich zawartość? Spróbuj. Troszkę house'owych organów, miły i śliczny chórerek, jakieś przeszkadzajki. Jest tego o wiele więcej. Teraz wystarczy tylko zapisać wszystko w formacie MP3 i do Internetu! Niestety, dołączony profesjonalny kodek MP3 zadziała tylko 20 razy – później musisz za niego zapłacić, całe szczęście niedużo (około 20 zł).

JAK ILE WIĘCEJ

Gdy twój nowy hit jest już gotowy, wypadłoby nadać mu ostatni szlif. Tu Magix znowu świetnie się sprawdza. Producenci poprawili mikser, dodając kilka pokręteł tylko po to... żebyś mógł

w pełni korzystać z przepięknej szafy ze specjalnymi efektami dźwiękowymi! Jest tego troszkę na pokładzie: korektor (equalizer), pogłos, echo, kompresor, przesterowanie, filtr rodem z syntezatorów analogowych oraz bardzo przydatne urządzenie – time processor mający za zadanie w czasie rzeczywistym zmieniać długość i wysokość brzmienia dźwięku. Kombinować możesz na wiele sposobów, pamiętaj jednak, że – tak jak w prawdziwej kuchni – i tutaj nadmiar dodatków może wywołać niestrawność. Czasem im mniej, tym lepiej.

Szczypta prawdy

Aż grzechem byłoby odmówić sobie skorzystania z jeszcze jednej możliwości programu – wideo. Rzecz idealna do zabawy na żywo (o ile masz projektor) lub do robienia wideoklipów. MTV niech się schowa – jeśli opanujesz sztukę miksowania obrazu, to będziesz od niej lepszy! Panel główny jest ładny, srebrny (a jakże) i... na pierwszy rzut oka skomplikowany. Ale, całe szczęście, tylko na pierwszy, bo później nie powinieneś mieć żadnych problemów z jego obsługą. Nakładanie dwóch filmów, do-

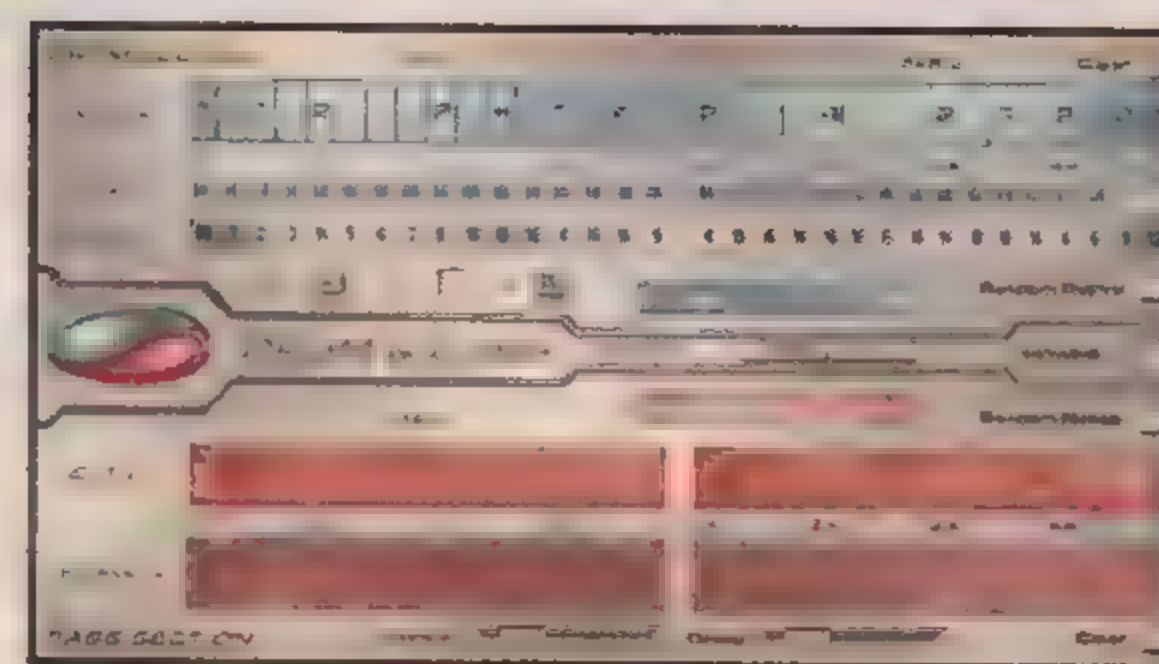
dawanie efektów, przejścia, zapętlenie, kombinowanie... A wszystko po to, by zadziwić koleżanki i kolegów.

Możesz to robić na żywo, a gotową aranżację zmiksować z muzyką z płyty CD lub użyć funkcji karaoke, żeby wyciąć wokal, i śpiewać samemu lub z przyjaciółmi. To naprawdę świetna zabawa.

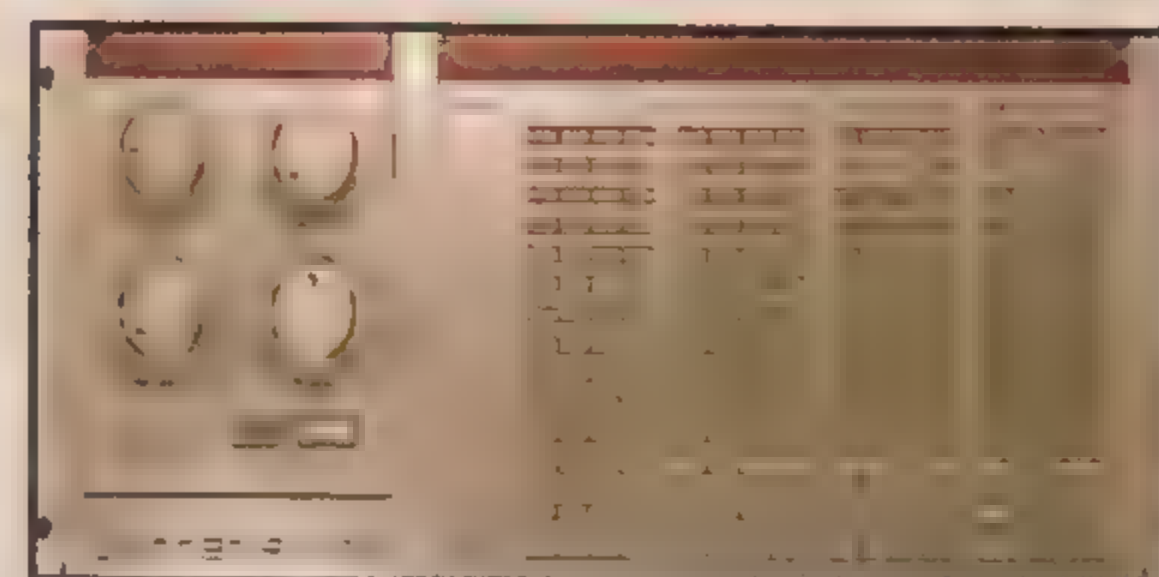
CO SPRABOWAĆ NAJPIERW

Internet to skarbnica wiedzy i pomysłów. To również ludzie – znajomi i nieznajomi, którzy dzielą z tobą wspólne pasje. Magix Music & Video Maker (generation 6) daje ci możliwość komunikacji z nimi i wspólną pracę nad projektami muzycznymi. Poza tym, mając dostęp do Magix Net, możesz ściągać dźwięki, przysyłać innym swoje hity, rozmawiać przez Sieć... Kto wie, co może wyniknąć z takiej współpracy? Może zostaniesz najśłynniejszym DJ świata lub założysz międzynarodowy boysband?

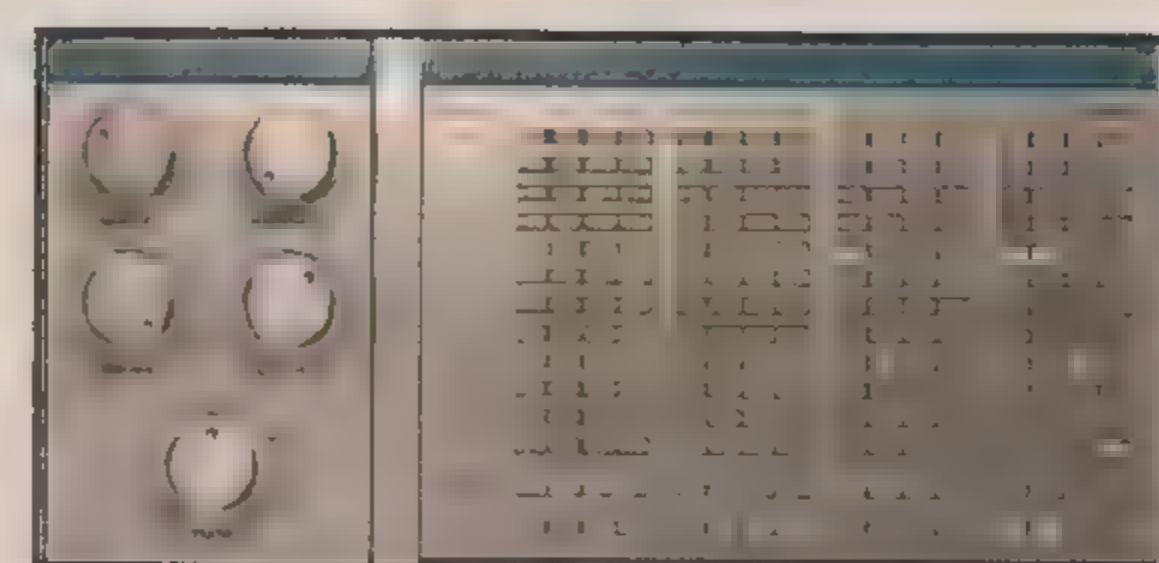
Podobno MAGIX MUSIC MAKER 5 oferuje niewiele za niekoniecznie niską cenę. Cóż, jeśli możliwość pracy z plikami MIDI, audio i wideo na 32 ścieżkach, trzy wirtualne instrumenty i sesje internetowe to mało... To teraz otrzymasz jeszcze „mniej”: możliwość użycia na raz 48 (w wersji DeLuxe 64) ścieżek audio, wideo i MIDI, 6 (lub 8 w DeLuxe) wirtualnych instrumentów, szafę efektów audio, nowy mikser audio i wideo, 2000 (lub 3200) próbek dźwiękowych i 500 klipów wideo oraz wiele innych udogodnień – to



Prostota i efektywność. Dzięki tej maszynie wyprodukujesz najdłuższe rytmy



To urządzenie potrafi wydawać dźwięki, które spodobać się wszystkim technomaniakom



A teraz jeszcze więcej bębnow, jeszcze więcej basów. Jeszcze więcej zabawy!

wszystko aż za... dużo mniej, niż myślisz!

Jeśli poszukujesz inspiracji, programu, z którym praca będzie prawdziwą przyjemnością i który da ci możliwość sprawdzenia się, a przy tym zrobienia naprawdę niesamowitych rzeczy – masz tylko jedną możliwość: MAGIX MUSIC & VIDEO MAKER GENERATION 6. Zostań (magicznym) czarodziejem obrazu i dźwięku.



Music Maker 6

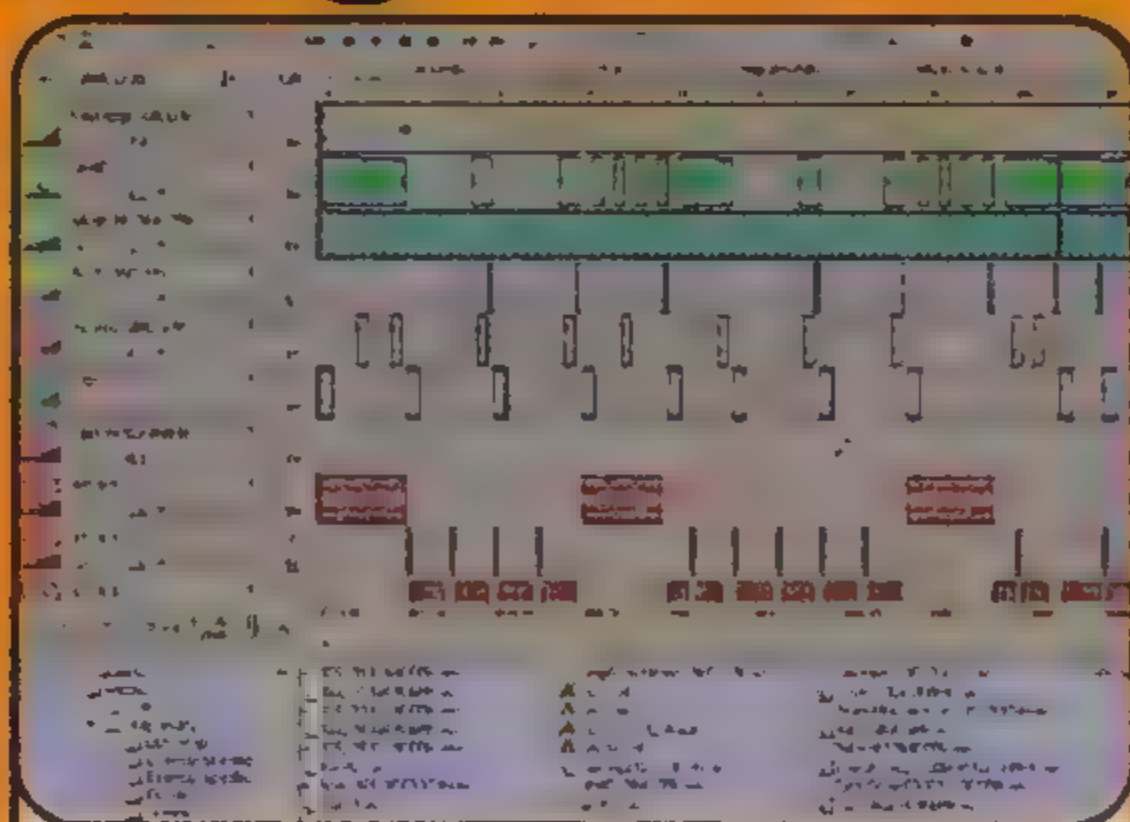
CODA

Cena: 99 zł

Jego zalety to wspaniałe możliwości, praca w Sieci i uniwersalność. Może kolory trochę zbyt rażące, ale to kwestia gustu.

6-

Muzyka w Sieci



Sonic Foundry Acid
www.sonicfoundry.com

To fenomenalne narzędzie do robienia muzyki opartej na pętach audio dostępne jest teraz w wersji Express za cenę... połączenia z Internetem. Nie oferuje wprawdzie tylu możliwości, co wersja Pro, ale na pewno stanie się podstawą twojej domowej fabryki hitów. O programie Acid przeczytasz więcej w 7 numerze Clicka! albo na stronie www.acidplanet.com – tam też będziesz mógł wziąć udział w konkursach z baaardzo atrakcyjnymi nagrodami.



Fruity Loops i Fruity Tracks
www.fruityloops.com

Fruity Loops służy do robienia „pętelek” rytmicznych i muzycznych, a później do składania ich w cały utwór. Na wyposażeniu znajduje się automat basowy (kolejny wirtualny klon Rolanda TB-303), trochę efektów i przebogaty bank brzmień ukierunkowanych jednak na muzykę techno. Fruity Tracks pracuje z dźwiękami audio i MP3, posiada jednak o wiele więcej możliwości. Ustawianie głośności, panoramy, filtra i innych efektów oraz zapętlenie to tylko niektóre z nich.



ReCycle
www.propellerheads.se

Propellerheads to ReCycle – zaawansowany program do obróbki materiału audio, a konkretniej pętli rytmicznych i instrumentalnych. Możesz je do woli ciąć, przestawiać kawałki, zmieniać tempo, wysokość brzmienia, synchronizować czas trwania jednej próbki z inną... ogólnie bardzo dużo przydatnych funkcji w łatwym do poznania programie. Jeśli robisz muzykę opartą głównie na plikach audio – ten program będzie ci na pewno pomocny.



Reason i ReBirth
www.propellerheads.se

Dwa technokombajny, które podbijają świat. Mniejszy – ReBirth składa się z dwóch automatów basowych (wirtualne TB-303 Rolanda) i dwóch automatów perkusyjnych (TR-808 i TR-909 Rolanda). Ten program to esencja muzyki techno. Na pokładzie Reasona znajdują się wirtualne syntezatory, samplery, mikser, efekty itd... wszystko można do woli konfigurować. Na pewno program będzie prawdziwym hitem roku, ale raczej nie u nas. Pełna wersja kosztuje 388 dolarów.

Przemity kociak

www.garfield.com, www.garfield1999.prv.pl



Znasz Garfielda? No tak, to głupie pytanie. Oczywiście, że wszyscy lubią tego tłustego kocura i jego zabawnych przyjaciół. Pomarańczowy pupil zazwyczaj występuje w komiksach zamieszczanych w gazetach lub wydawanych

w osobnych książeczkach, ale nieobce są mu także gościnne występy w telewizji oraz w kinie.

Garfield, jak każdy mądry i nowoczesny kot, szybko się uczy i już bardzo dawno temu zakupił sobie komputer do zabawy w Internecie. Tak się mu spodobało w Sieci, że postanowił zagościć w niej na dobre. Również tutaj zdobył ogromną popularność, a jego strony można liczyć w setki, a może nawet w tysiące. Znaleźć na nich można wszystko, co kojarzy się z Garfieldem i jego znajomymi. Od takich zwykłych rzeczy jak różne obrazki, tapety, wygaszacz, gierki, do bardziej egzotycznych gadżetów np. buty à la Garfield, zegarek à la Garfield, pończochy à la Garfield i inne cudenka.

Jedną z najlepszych stron na temat tego nieprzeciętnego kota to jego oficjalny internetowy dom, mieszczący się pod niezwykle trudnym do zapamiętania i skojarzenia adresem: www.garfield.com.

Z polskich stron najlepiej prezentują się garfield1999.prv.pl oraz www.zek-nek.hg.pl.

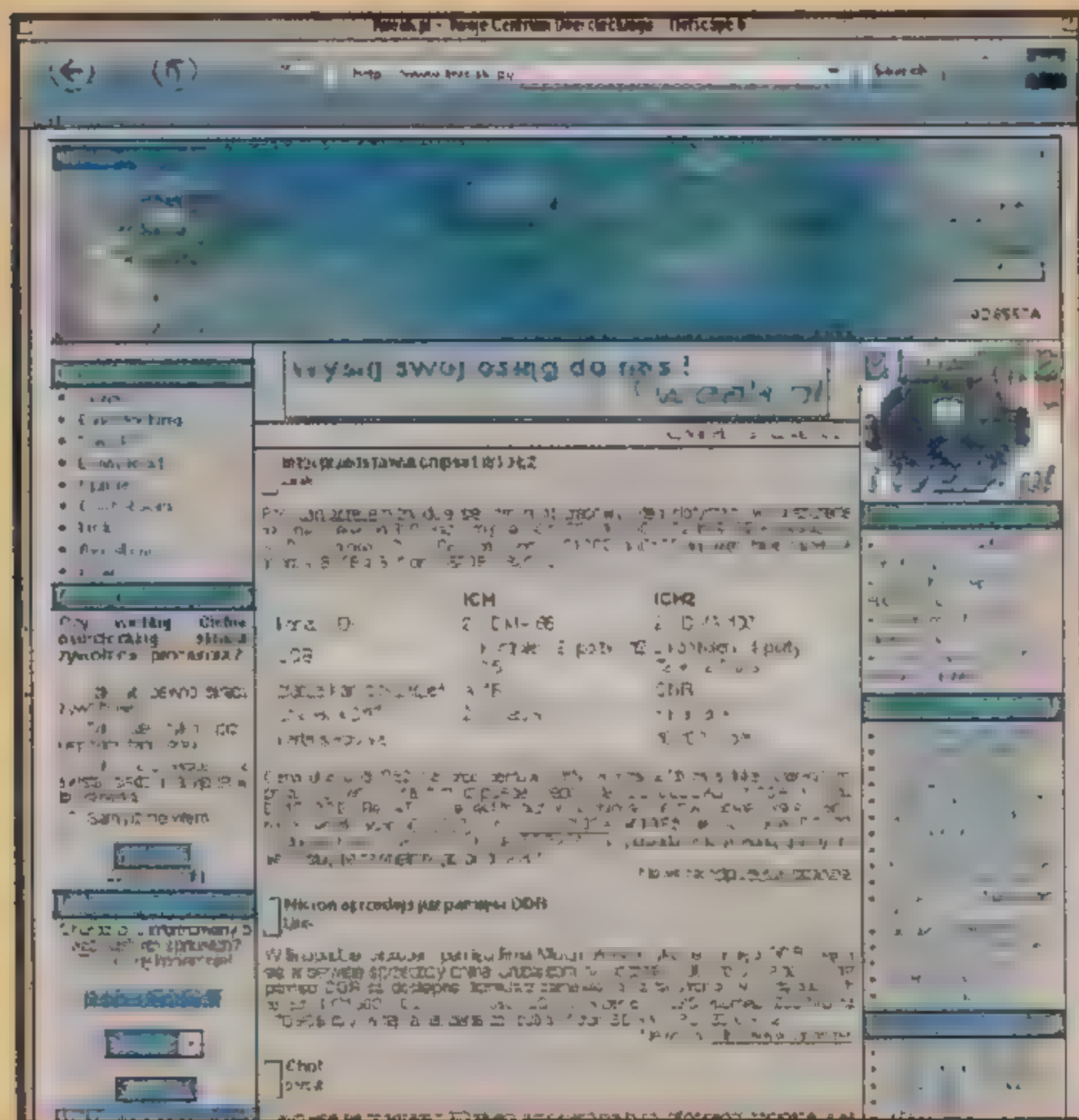


Szybko, szybko...

www.tweak.pl

Twoje Centrum Overclockingu to strona dla ludzi odważnych, a nawet bardzo odważnych. Takich, którzy nie boją się zaryzykować spalania procesora, karty graficznej, a może nawet całego komputera...

Nie ma co jednak wpadać w panikę i omijać taką stronę z daleka. Bez większych komplikacji można zmusić prawie każdą część komputera do odrobiny szybszej pracy, niż przewidział to producent. Bezpieczeństwo takich zabaw zależy jednak od rozsądku, jakim wykaże się użytkownik. Przecież wiadomo, że z malucha nie można zrobić Lamborghini. Na stronie www.tweak.pl znajdziesz wiele porad, jak zmusić komputer do bardziej wyťažonej pracy, oraz sporo testów sprzętu, który nadaje się do podkręcania. Znajdziesz tu również dziesiątki megabajtów programów testujących, podkręcających, chłodzących i wiele, wiele innych. Aha, jedna niezmiernie ważna wiadomość! Wszystkie zmiany wprowadzasz na własną odpowiedzialność...

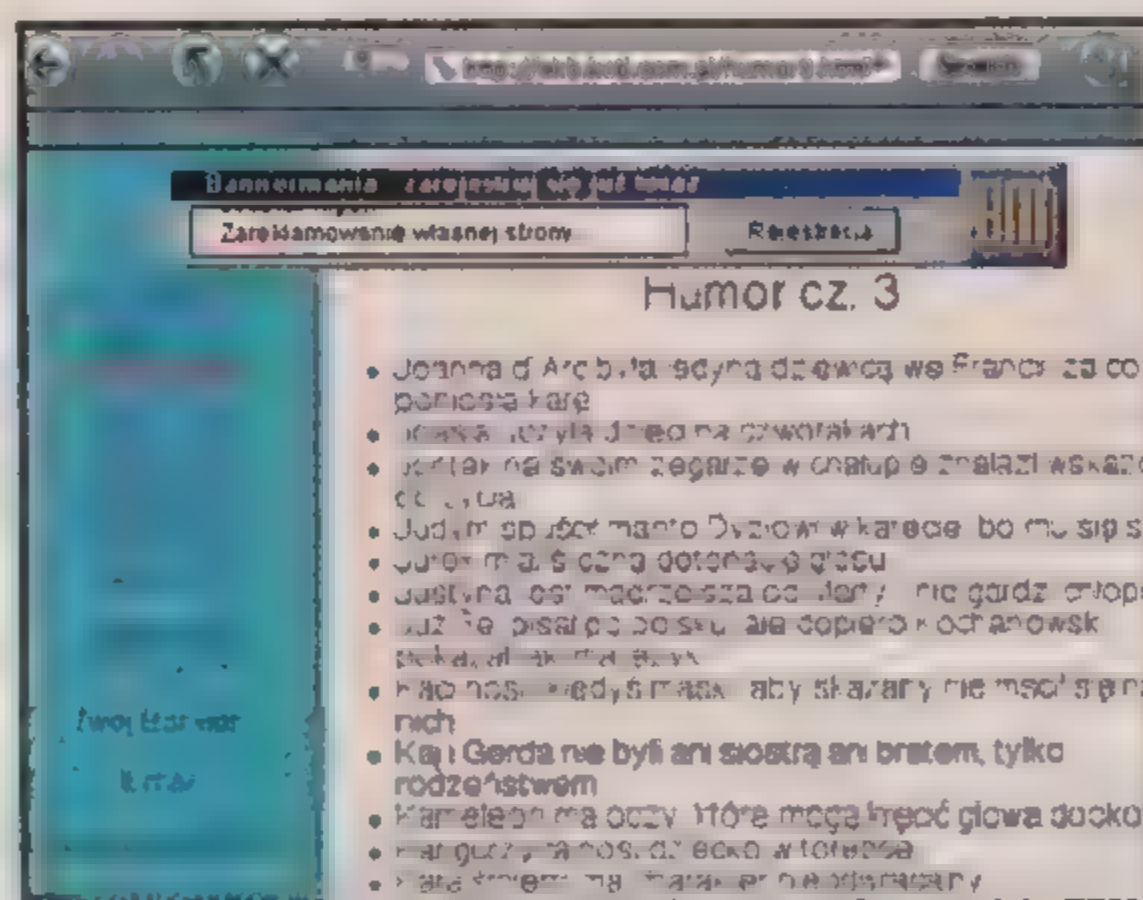


Ten się śmieje...

<http://ekb.koti.com.pl>

Pewnie nieraz słyszałeś o radosnej twórczości co zdolniejszych uczniów... „Grażyna różniła się od mężczyzny tym, że była kobietą”, „Jeśli podzielimy graniastół wzdłuż przekątnej podstawy, to otrzymamy dwie trumny”, „Aleksander Głowacki to panińskie nazwisko Bolesława Prusa”, „Azja jest największym kontynentem na Ziemi, a nawet na świecie”, itd. Takie rewelacje z zeszytów bawią już od wielu lat.

Więcej podobnych „złotych myśli” zebrano w Internecie na stronie ekb.koti.com.pl. Pozostaje tylko życzyć, żeby twórczość czytelników **CLICKA** nigdy nie zagościła na łamach tego (lub podobnych) serwisu internetowego.



I kto tu ma ptasi (papuzi) mózdzek?

www.emernet.pl/nimfy/portal

Portale rozwijają się prężnie i jest ich coraz więcej. Dożyliśmy nawet takich czasów, kiedy i papugi mają własny portal (właściwie dlaczego nie?). Pod adresem www.emernet.pl/nimfy/portal miłośnicy tych miłych ptaszków znajdą wiele pożytecznych rad, jak postępować ze swoimi pupilami. Wizytą na tej stronie nie rozczarują się również osoby, które dopiero przymierzają się do kupna papugi.

W Papuzim Portalu najbardziej rozwinięty jest dział o nimfach. I nie chodzi tu wcale o nimfy wodne ani żadne inne mityczne stwory, tylko o całkiem sympatyczne, kolorowe ptaszki pochodzące z Australii. Są tu działy poświęcone pielęgnacji i hodowli papug, nie obyło się również bez galerii zdjęć i wielu ciekawostek.

Do tego strona nie jest przeładowana grafiką, co w znacznym stopniu przyspiesza jej wyświetlanie.

Fotki za darmo

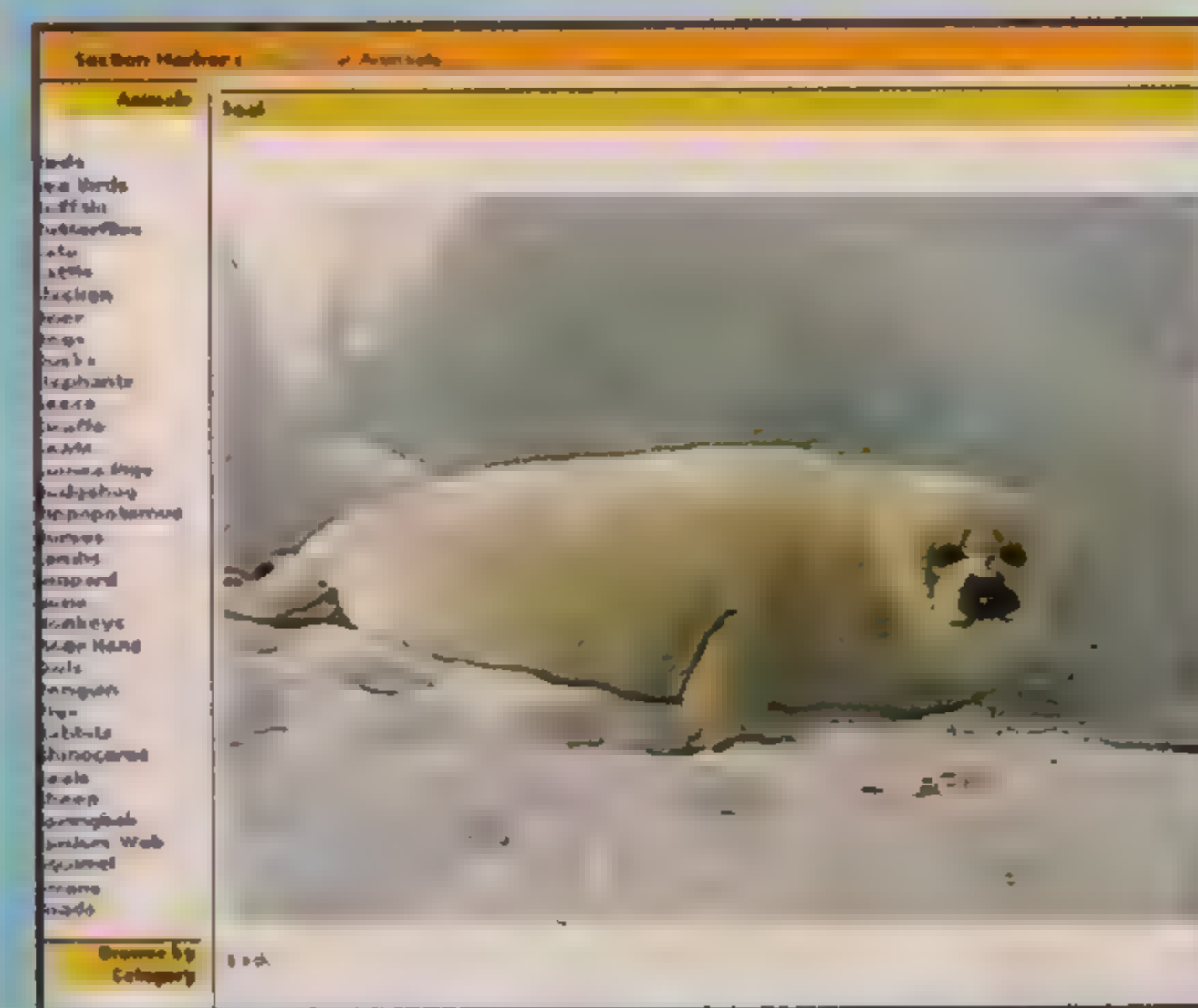
www.freefoto.com



Jeżeli interesujesz się fotografowaniem, sam robisz zdjęcia lub po prostu lubisz oglądać ładne fotografie, to koniecznie powinieneś odwiedzić stronę www.freefoto.com.

Zdjęcia z FreeFoto możesz umieścić na własnej stronie www, pod warunkiem że nie służy ona do zarabiania pieniędzy. Możesz również popisać się nimi w szkole na lekcji geografii. Pani nauczycielka na pewno spadnie z wrażenia z krzesła. Warto również zajrzeć na tę witrynę dla samej przyjemności oglądania profesjonalnie wykonanych fotografii, które są naprawdę prześliczne. Takich kraj-obrazów, pejzaży i niesamowitych widoków nie ogląda się często. Aż trudno uwierzyć, że są to autentyczne zdjęcia, a nie podrasowane komputerowo.

Jeżeli twoje zdjęcia z wakacji na Mazurach są równie ładne, to wyślij je do FreeFoto, a może cały świat będzie chciał je podziwiać.



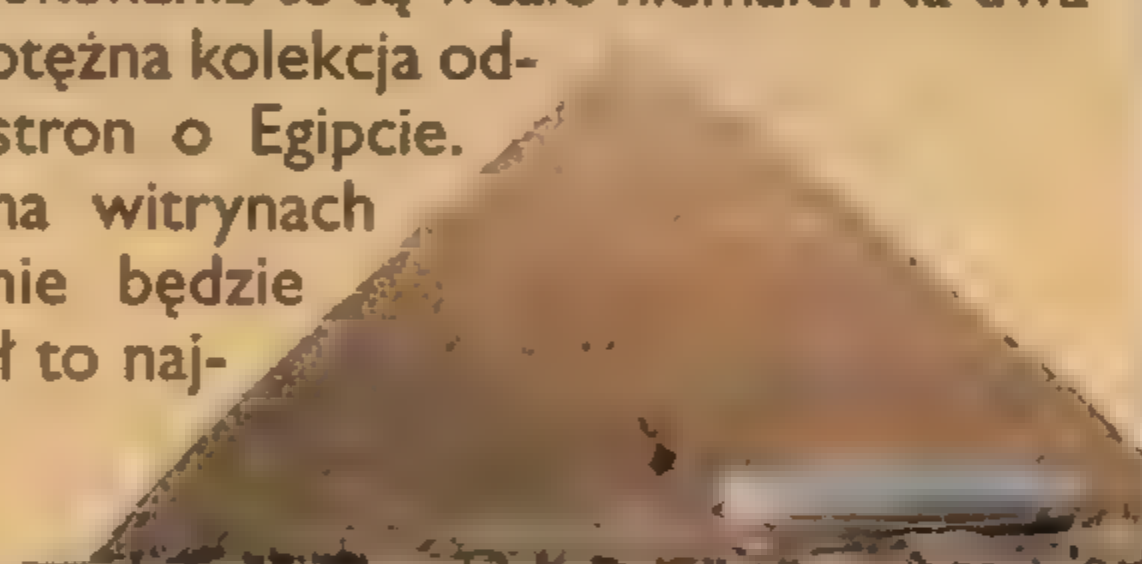
W piaskach pustyni

www.egiptologia.prv.pl



Cywilizacja starożytnego Egiptu fascynuje do dziś. Któż nie oglądał z zapartym tchem „Przygód Indiany Jonesa”, czy – nie tak dawno – „Mumii”?

Nic dziwnego, że również w Internecie aż roi się od stron i stroniczek poświęconych temu tematowi. Jedną z najciekawszych propozycji jest www.egiptologia.prv.pl. Autor strony (członek Międzynarodowego Towarzystwa Egipcystów) skupił się głównie na osiągnięciach Polaków w odkrywaniu „tajemnic pustyni”. A dokonania te są wcale niemałe. Na uwagę zasługuje również potężna kolekcja odnośników do innych stron o Egipcie. A po odwiedzinach na witrynach egiptologii nikt już nie będzie uważał, że „Cheops był to największy piramider”.



Jak z Windowsów zrobić MacOS?

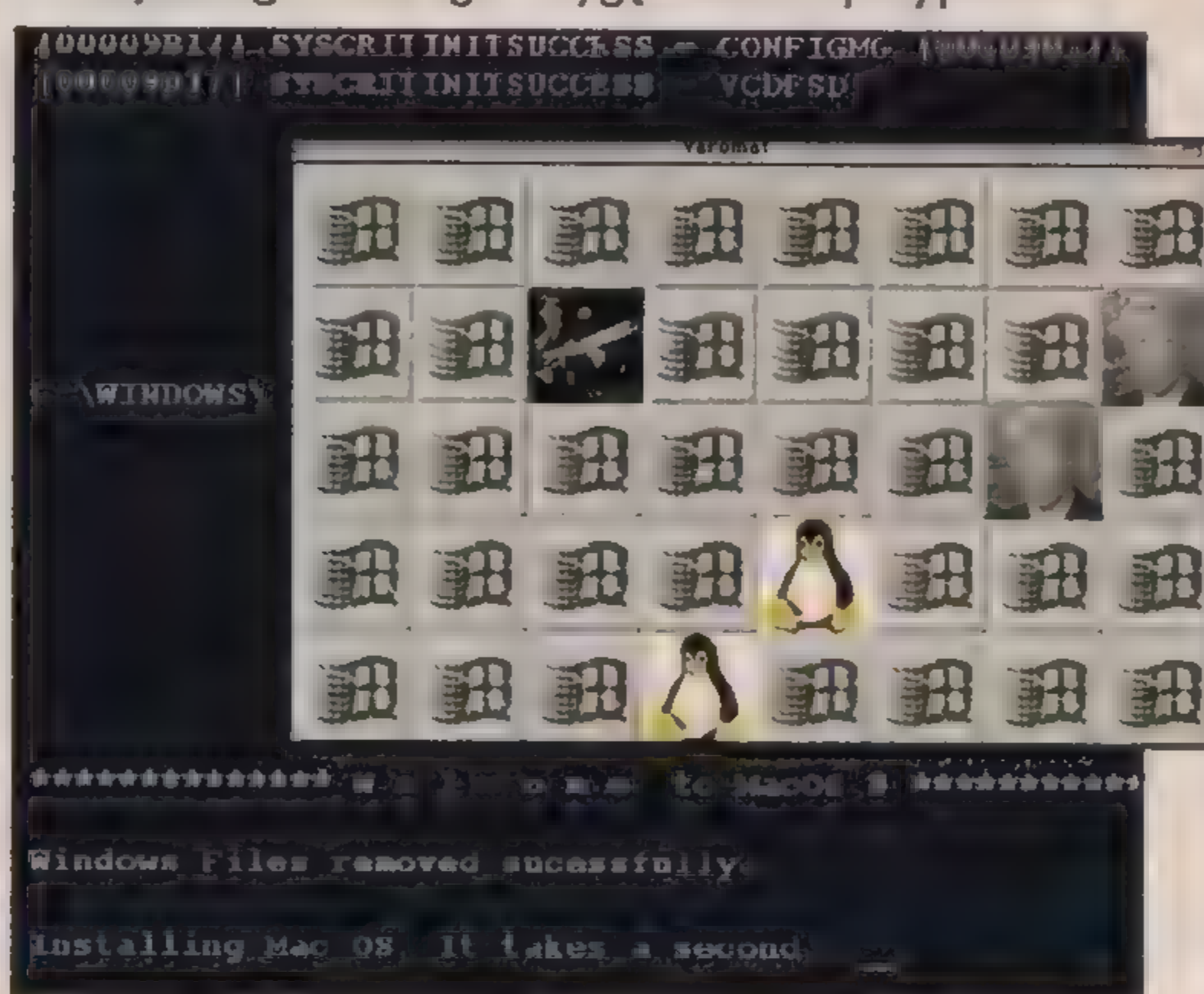
www.yaromat.com/macos

System Windows szybko może się znudzić. Jest jednak sposób na to, żeby jednym kliknięciem pozbyć się Okienek i na to miejsce zainstalować MacOsa. Już widzimy oburzone miny komputerowych fachowców, którzy z powątpiewaniem kiwają głowami i mówią: to niemożliwe. A jednak. Wystarczy wejść na stronę www.yaromat.com/macos i poczekać cierpliwie chwilę... Na początku znikają wszystkie pliki z katalogu Windows, następnie na komputerze instaluje się MacOs, by po chwili cieszyć oczy nowym macintoshowym pulpitem.

Wszystko to wygląda bardzo realistycznie i niejednego starego wygę może przyprawić

o palpitację serca. Na szczęście, a może nieszczęście, to tylko zabawa i po zamknięciu programu komputer wraca do pocciwych Windows, a po Macu ani śladu – cisza jak makiem zasiał.

Ty to już wiesz, ale twoi koledzy jeszcze nie, wyślij im ten adres i nie uprzedzaj o następstwach. Jeżeli któryś powie, że się nie przestraszył – to znaczy, że kłamie.



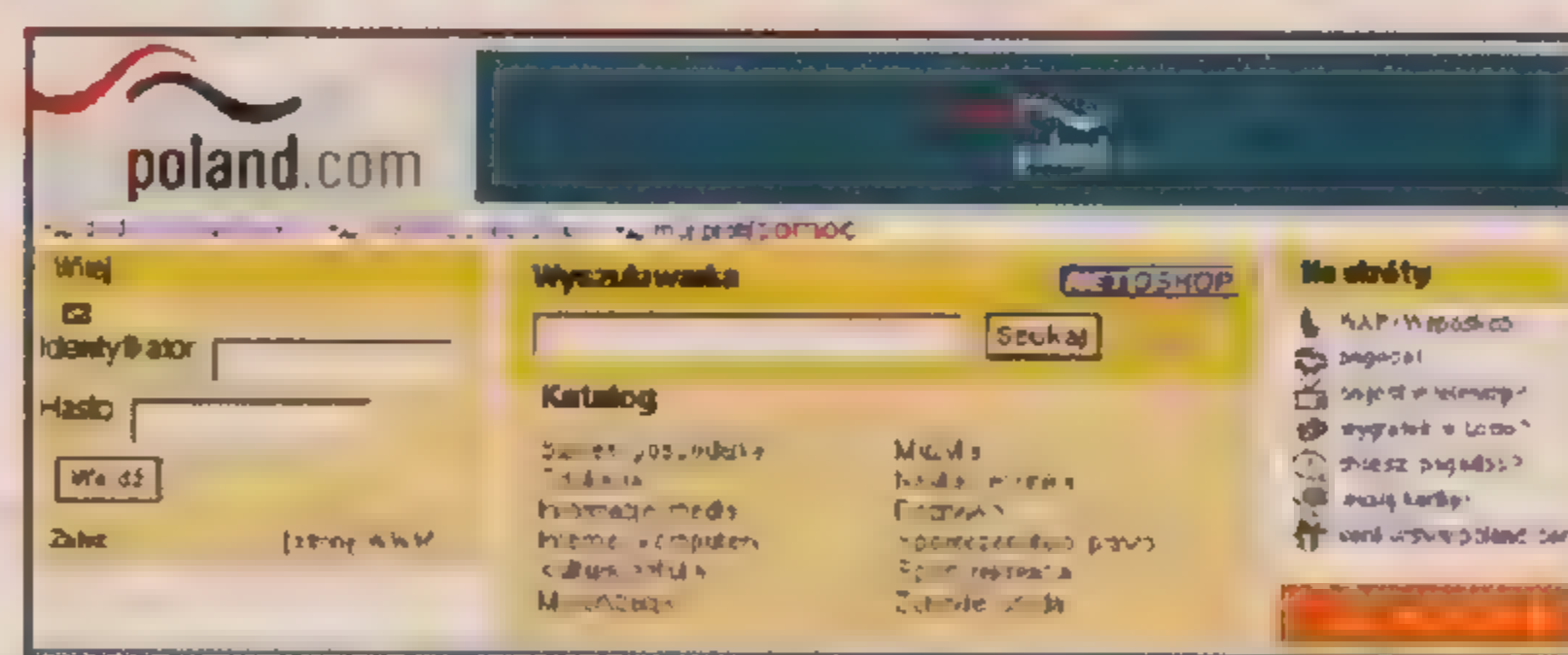
Nie zdradzimy wszystkich niespodzianek, które czekają na stronie www.yaromat.com/macos, wspomnimy tylko o znanej grze „znajdź takie same obrazki” ze złośliwymi zdjęciami znanych postaci

Całkiem nowy, stary NEToskop...

<http://netoskop.poland.com>

Wyszukiwarek ci u nas dostatek. Każdy szanujący się portal ma dostęp do jakiegoś, lepszego lub gorszego, systemu przeszukiwania Sieci. Konkurencja na rynku duża, więc wszyscy starają się, aby ich narzędzie było najszybsze, najdokładniejsze, najłatwiejsze w obsłudze, czyli po prostu najlepsze. Nic tak przecież nie cieszy internauty jak komfortowe wyszukiwanie potrzebnych informacji. NEToskop to wyszukiwarka, której używa m.in. portal Poland.com. Korzysta ona nie tylko z polskiego słownika, ale również z zasobów innych najpopularniejszych języków europejskich (angielski, niemiecki, francuski, hiszpański, rosyjski i włoski).

Twórcy NEToskopa wzbogacili niedawno swój produkt o nowe, bardzo przydatne funkcje. Najciekawsze zmiany wprowadzono w samym systemie wyszukiwawczym. Dodano bowiem funkcję odmienniania poszukiwanego ha-



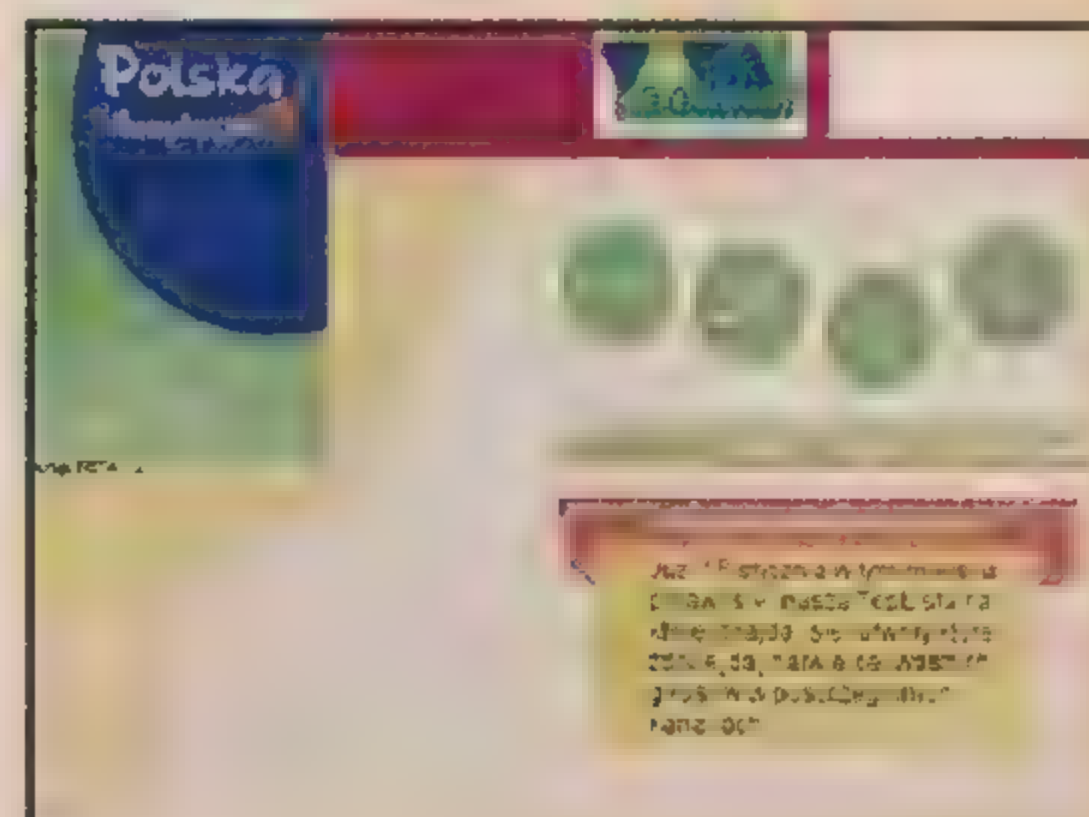
śła. Kolejnym udoskonaleniem jest funkcja rozpoznawania języka, w jakim napisana jest strona. Od tej chwili koniec niespodzianek w stylu: witryna całkiem niezła, ale, niestety, po francusku.

Ostatnią ze zmian jest dodanie filtru treści wulgarnych i obscenicznych. Ta funkcja z pewnością najbardziej zainteresuje rodziców i nauczycieli, ale nie musisz się nią chwalić. Pamiętaj – szukaj, a znajdziesz (też z NEToskopem).

Muzyka po polsku

www.polskamuzyka.pl

Niedawno ruszył nowy portal muzyczny – Polska Muzyka. Jak sama nazwa wskazuje, znajdują się

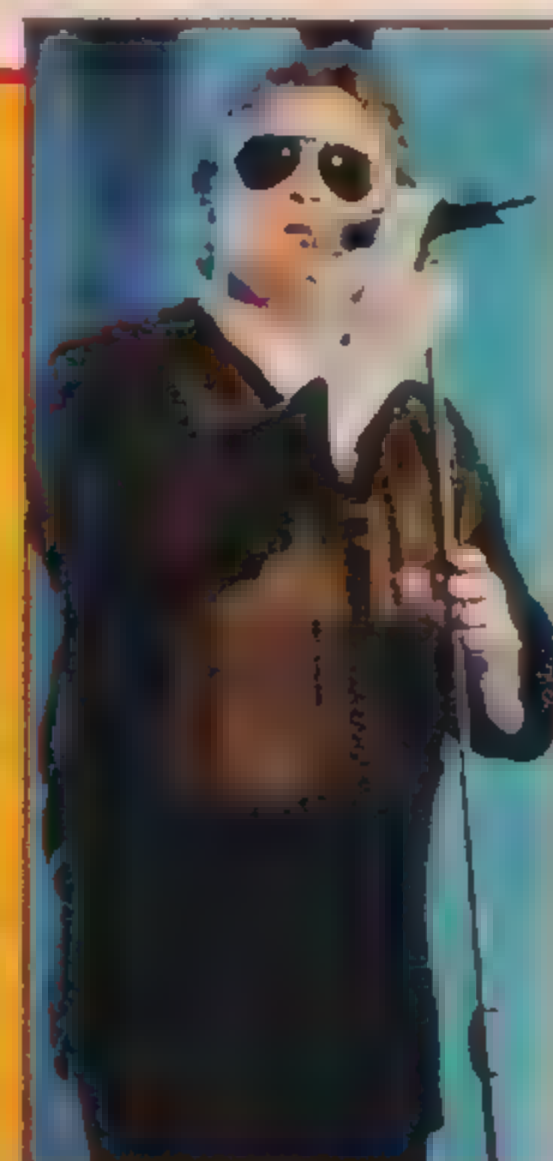


tu informacje tylko o muzyce rodem z nadwiślańskiej krainy, próżno więc szukać Britney Spears albo Jennifer Lopez. Dla jednych będzie to niewątpliwie zaleta, dla innych wada. No cóż, o gustach się przecież nie dyskutuje.

Dla odwiedzających stronę przygotowano wcale niemałą porcję muzyki, posegregowaną według następujących kategorii: Lata 60/80, Pop, Muzyka Klubowa, Hip-hop RnB, Jazz Blues, Różne – każdy powinien znaleźć tutaj coś dla siebie. Do tego na stronie znajdują się różnego rodzaju listy i notowania,

a muzyki, umieszczonej na serwisie, można posłuchać w formacie RealAudio.

Strona znajduje się jeszcze w fazie budowy, wiele odnośników nie jest więc jeszcze gotowych, ale jeżeli wszystko się dobrze rozkręci, to „Polska Muzyka” będzie interesującą propozycją dla każdego internauty-melomana.



Modernizujesz swojego PC? Zajrzyj do sklepów w Sieci!



www.netseller.com.pl

★★★★★★



www.ffcomp.com.pl

★★★★★★



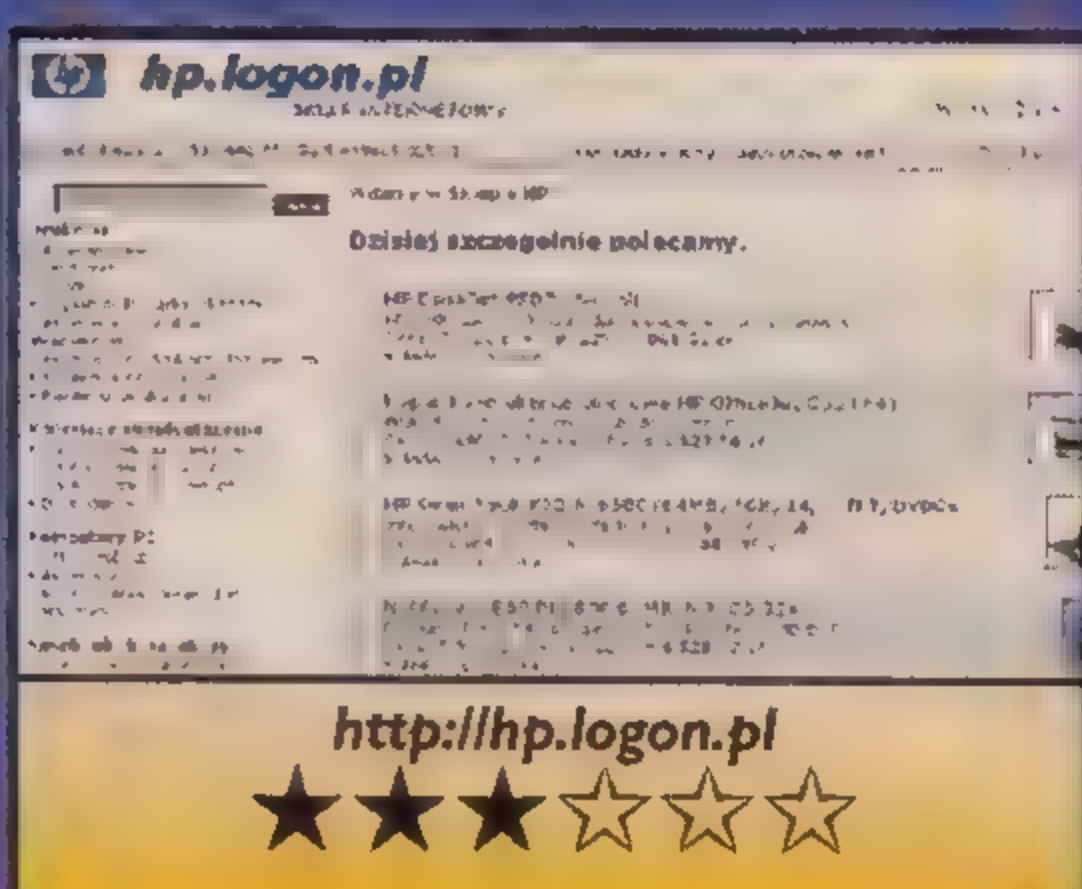
www.intra-trade.com.pl

★★★★★★★



www.videobit.com.pl

★★★★★★★



<http://hp.logon.pl>

★★★★★★★

NAJLEPSZE STRONY WWW - ZAKUPY PC W SIECI

**Już niedługo rozpoczną się ferie zimowe!
Wreszcie będziesz mógł oderwać się od codziennej
nauki i spokojnie wypocząć. Planujesz jakiś wyjazd?
Jeszcze nie? To przeczytaj o najlepszych stronach
dotyczących najpopularniejszych sportów zimowych...**



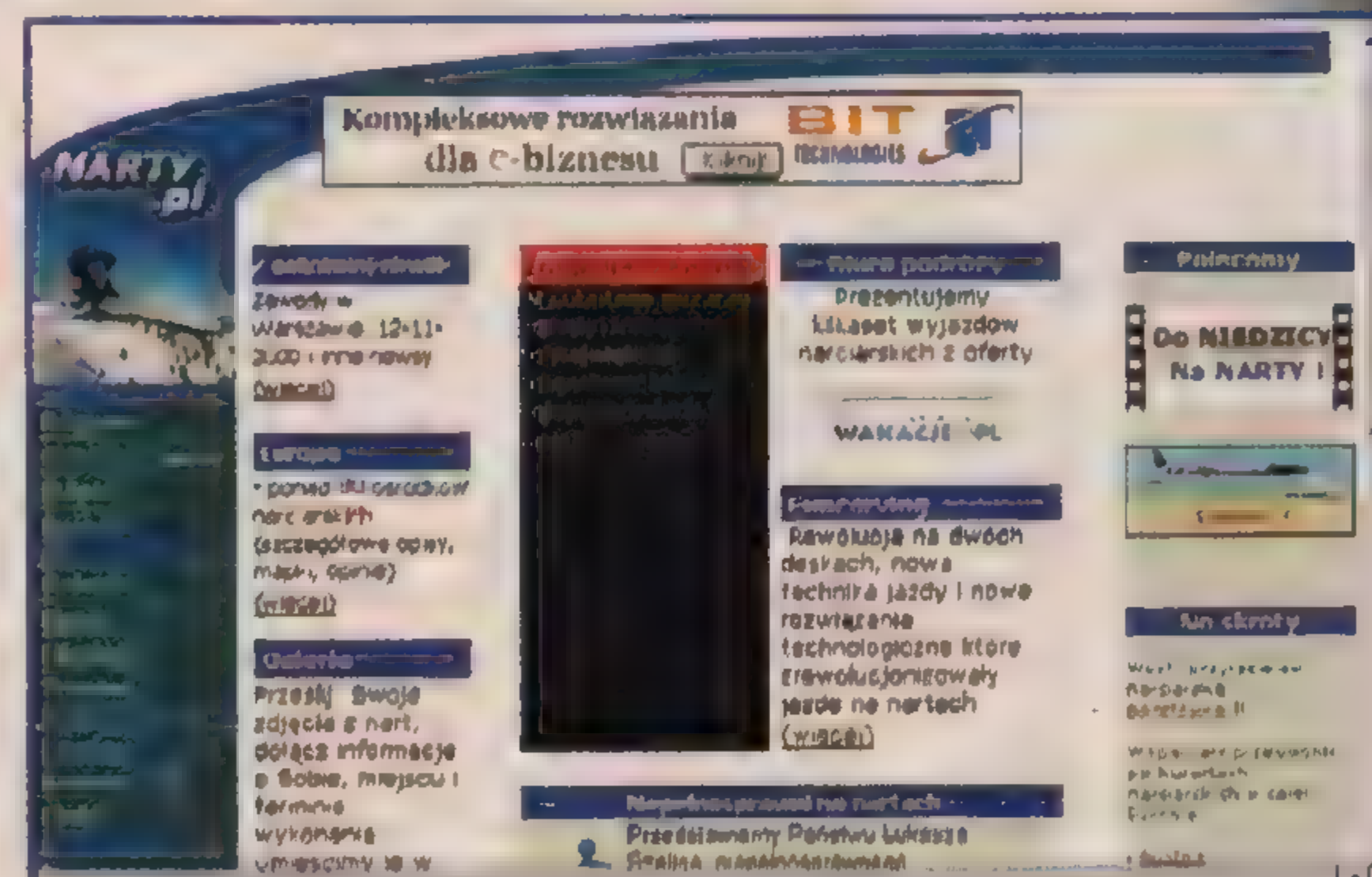
ZIMOWE SZALEŃSTWA w Internecie i na żywo

Zakopane to jedno z najczęściej odwiedzanych polskich miast, które swego czasu ubiegało się nawet o organizację Olimpiady zimowej w 2002 roku. I właśnie od niego rozpoczniemy podróż przez wirtualne serwisy narciarskie.

Strona www.zakopane.pl zawiera najważniejsze informacje dotyczące tego miasta, a także kultury i sportów, które są z nim związane. Przeglądanie witryny możesz rozpocząć od zwiedzenia Zakopanego. Po spacerze po Krupówkach warto zajrzeć do podstrony „W Tatrach”, gdzie można obejrzeć najpiękniejsze zakątki Tatrzańskiego Parku Narodowego i przyrzyć się z bliska szczytom górskim. Dla miłośników sportu przygotowano odnośnik „Uniwersjada 2001”, a w nim informacje o terminach rozegrania poszczególnych konkurencji. Dzięki temu

będziesz wiedział, kiedy zjawić się na Kasprowym, by dopingować uczestników slalomu giganta lub podziwiać popisy snowboardzistów. Serwis działa bez zarzutu. Jego największą zaletą są aktualne i bardzo przydatne dla turystów informacje. Będziesz mógł dowiedzieć się m.in. o pogodzie na najbliższe dni (z podziałem na poszczególne szczyty gór), a dzięki kamerze internetowej obserwować zjawiska atmosferyczne nad Morskim Okiem czy w Dolinie Pięciu Stawów.

Po wpisaniu adresu www.narty.pl znajdziesz się na bardzo dobrze przygotowanej stronie poświęconej narciarstwu. Serwis zawiera informacje o ponad osiemdziesięciu ośrodkach narciarskich w Europie. Są tutaj przydatne opisy francuskich, austriackich, słowackich czy polskich tras, opinie narciarzy o nich



Serwis www.narty.pl pozwoli ci odbyć wycieczkę po kilku najlepszych zimowych kurortach Europy

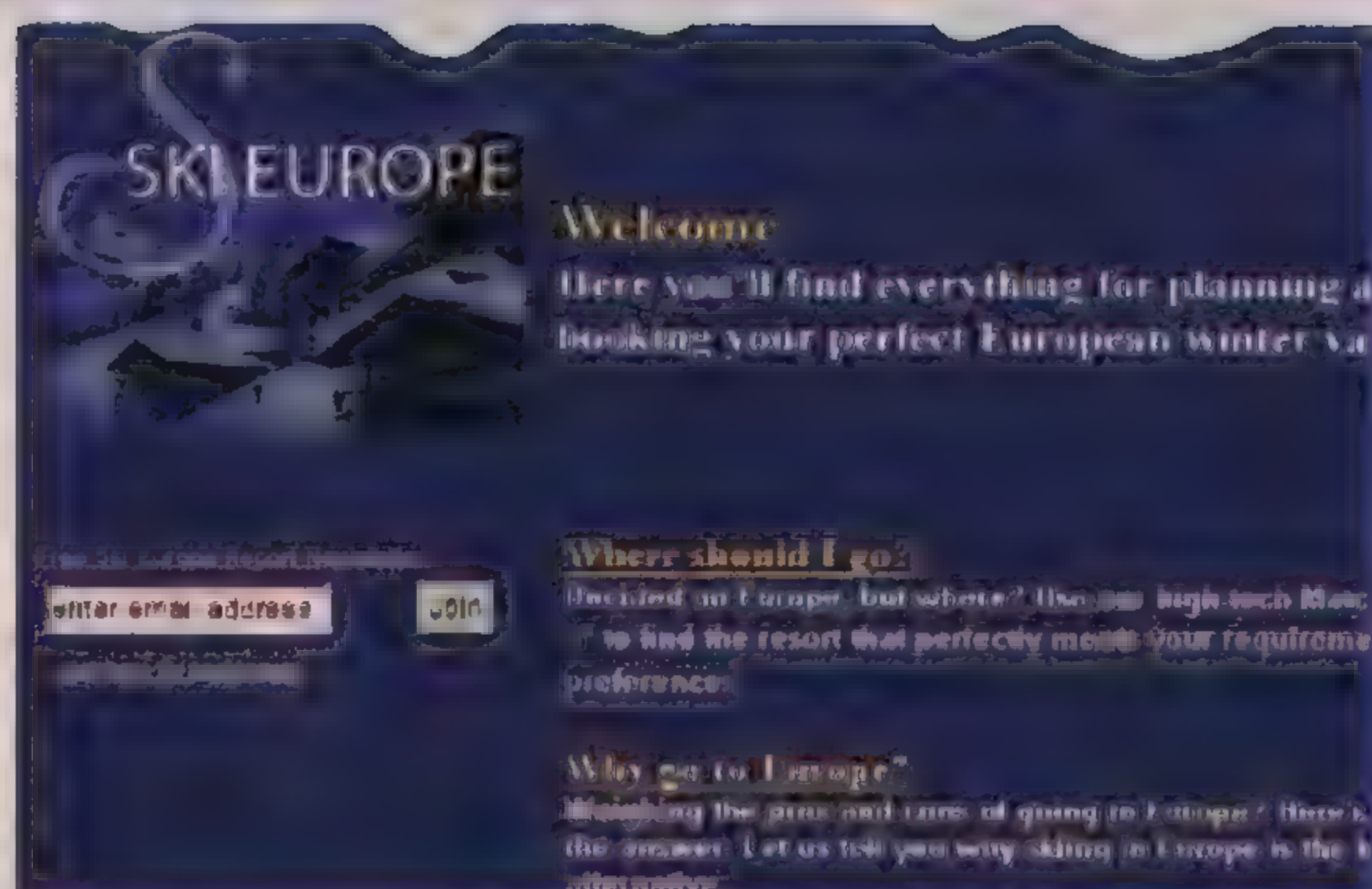


Pod adresem www.zakopane.pl znajdziesz aktualne informacje o tej popularnej polskiej „zimowej stolicy”



Praktycznie każdy większy portal ma dział turystyczny, a w nim oczywiście strony o nartach – turystyka.onet.pl/narty

oraz dokładne mapki terenu. Jeśli właśnie wybierasz się na narty, skorzystaj z podstrony „Trening”, na której rozpisano 6-tygodniowy plan przygotowania do wyjazdu, od ćwiczeń poczynając, a na wskazówkach dotyczących sprzętu kończąc. Możesz także porozmawiać ze znajomymi dzięki opcji chat i forum. Jeżeli chcesz pochwalić się swoimi zdjęciami z nart, wystarczy, że prześlesz je na adres redakcji tej witryny, a zostaną one umieszczone na stronie. Przy jej pomocy możesz także wysłać przyjacielowi pocztówkę z motywem narciarskim!



Coś dla wymagających narciarzy, czyli przegląd miejsc z całej Europy – www.ski-europe.com

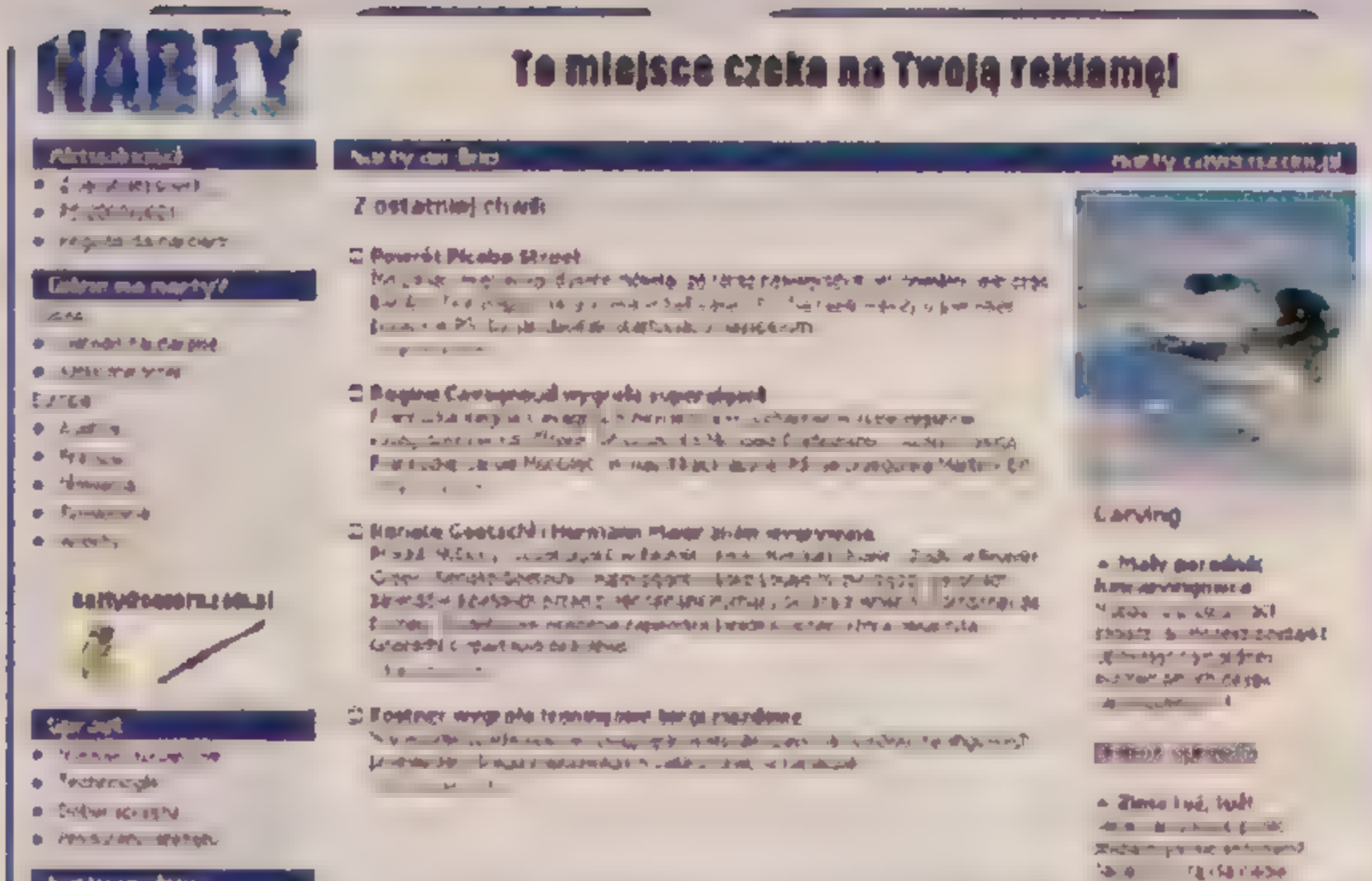
✱ Na stronie www.narty.info.pl znajduje się serwis Polskie Narty. Są tu dane dotyczące wyciągów, tras narciarskich, dekalog narciarski (np. zjeżdżaj tak, abyś nie stanowił dla nikogo zagrożenia) oraz wskazówki dla początkujących i objaśnienia związane ze stopniami zagrożenia lawinowego. Niestety, ogólnie serwis prezentuje się przeciętnie, a do tego nie jest często aktualizowany.

✱ Bardzo aktualne wiadomości znajdziesz natomiast w serwisie portalu Onet.pl (turystyka.onet.pl/narty). To bardzo rozbudowana baza zawierająca wiele przydatnych informacji. Umieszczono tu dokładne wiadomości na temat kilkunastu najpopularniejszych polskich miast narciarskich (np. Szczyrk, Zakopane, Karpacz). Oprócz tego będziesz mógł za-
znajomić się z narciarskim ABC oraz sko-

rzystać z giełdy sprzętu. Na pewno przydadzą ci się również narciarskie supertipy, świetne do ozdobienia komputera na zimę.

✱ Serwis SKI EUROPE, znajdujący się pod adresem www.ski-europe.com, jest przeznaczony dla tych narciarzy, którzy stac na droższe ferie, na przykład w austriackich Alpach. Dzięki niemu będziesz mógł wyliczyć, ile musisz zapłacić za pobyt w tych przepięknych górach. Każdy kurort został dokładnie opisany, wystarczy tylko kliknąć na wybraną nazwę i już wiesz wszystko o Kirchbergu czy Zell am See. Szkoda tylko, że nie znajdziesz tutaj żadnych informacji na temat pogody czy aktualnych wydarzeń z pobliskich stoków.

✱ Pod adresem www.narty.cavern.com.pl znajdziesz serwis Narty on-line. Można przeczytać tutaj wiele na temat wyposażenia potrzebnego do szaleństw na stoku czy poznać nowinki sprzętowe, które będą obowiązywały w sezonie 2000/01. Możesz się też zapisać na listę dyskusyjną o narciarstwie oraz zapoznać się z ośrodkami narciarskimi w Polsce i w kilku krajach Europy, a także dowiedzieć się czegoś



Jeśli dopiero zaczynasz zimową przygodę na stoku, zajrzyj pod adres narty.cavern.com.pl

o sztucznie naśnieżonych stokach. Serwis prezentuje się bardzo przejrzystie, a do tego ozdobiony został licznymi zdjęciami.



✱ Pod adresem www.austria.kdw.pl znajdziesz stronę poświęconą tylko Austrii. Jest to potężna baza przydatnych informacji. Dowiesz się z niej, do jakiej miejscowości najlepiej pojechać, gdzie w czasie wypoczynku spać, jeść i co warto zwiedzić. Jednym z działów serwisu jest „Zima 2000”, w którym znajdziesz na przykład wszystko o zimie w Tyrolu.

✱ Pod adresem golebiowski.net/snow/index.htm znajduje się bardzo ładnie wykonana strona

prywatna, której autor jest prawdziwym fanem snowboardu. Bardzo dobra oprawa graficzna tej witryny umila czytanie naprawdę świetnie przygotowanych reportaży i artykułów dotyczących imprez snowboardowych. Autor zna się także na fotografowaniu, dzięki czemu możesz popatrzeć na naprawdę dobrej jakości fotki.

✱ Internetowy serwis narciarski znajdujący się pod adresem www.carving.com.pl to prawdziwy raj dla poszukiwaczy narciarskich informacji. Znajdziesz tu masę nowinek, które dotyczą wszystkiego, co wiąże się

Sukces gwarantowany!

Pamiętasz stres związany z oczekiwaniami na wyjazd? I te wszystkie wątpliwości – jak daleko będzie do wyciągów, jak trudne będą trasy itp. Możesz tego uniknąć! A oto kilka kroków do najszybszego zapewnienia sobie świetnego wyjazdu narciarskiego, np. w Alpy austriackie.

1. Odwiedź biuro podróży i weź katalog z ofertami wyjazdów. W domu na spokojnie wybierz interesujące Cię regiony oraz oferty.

2. Korzystając z wyszukiwarek sieciowych, znajdź strony wybranych regionów (w wypadku Austrii zwykle działa też sposób polegający na podaniu adresu typu www.nazwamiej-sca.at).

3. Porównaj ceny kartonów narciarskich, długości tras zjazdowych oraz inne ważne elementy. Jeśli dalej chcesz się tam wybrać, wyślij e-mail do biura informacyjnego danego regionu (adres znajdziesz na stronie internetowej) z prośbą o przysłanie materiałów informacyjnych. W ciągu tygodnia (ewentualnie dwóch) powinieneś otrzymać broszurę z mapką regionu itp. Przejrzyj ją uważnie.

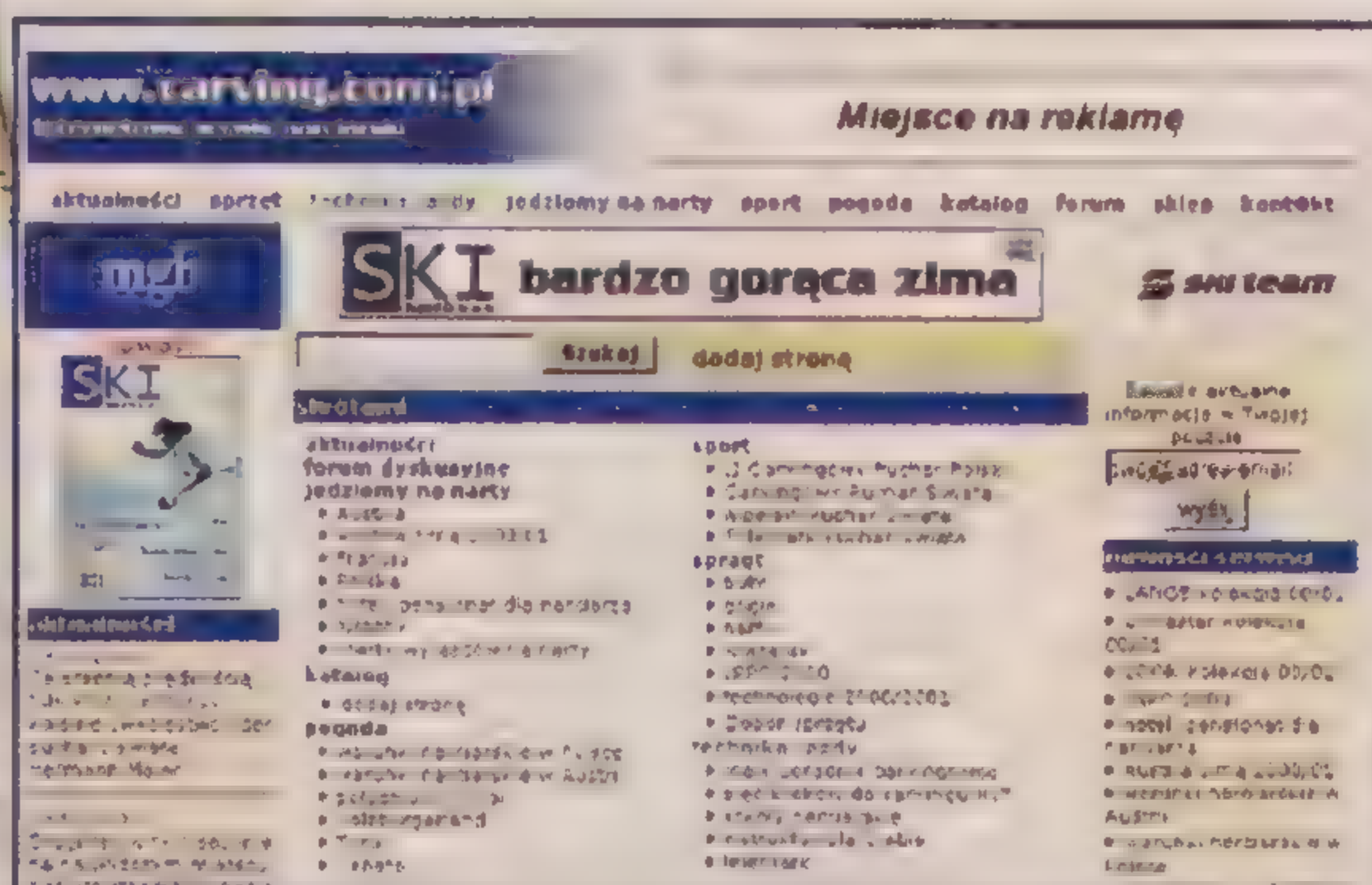
4. Jeśli nadal interesuje Cię wybrana oferta, idź do biura i zamów wyjazd...

5. Korzystając ze stron WWW regionu, w który jedziesz, możesz na bieżąco kontrolować np. ilość śniegu na stokach.

6. Jeśli posiadasz kartę kredytową, możesz też niekiedy zamówić (i to ze zniżką) karton narciarski. Będzie on czekał na Ciebie w hotelu lub pensjonacie, w którym zamieszkaasz.

w jakiś sposób z nartami. Serwis jest często aktualizowany i z tygodnia na tydzień zwiększa swoją objętość. Z tej strony możesz się także bezpośrednio przenieść na inne serwisy, które oferują np. usługę żywej kamery. Dzięki niej cały czas możesz obserwować, co się dzieje na innych stokach.

Mamy nadzieję, że zaprezentowane strony pomogą Ci zaplanować zimowy wypoczynek. Jeśli jednak czujesz niedosyt, możesz wskoczyć do któregoś z katalogów sieciowych lub skorzystać z pomocy wyszukiwarki, która poda Ci setki kolejnych adresów związanych z nartami, snowboardem oraz innymi zimowymi szaleństwami. A więc udanej zabawy na stoku!



[Www.carving.com.pl](http://www.carving.com.pl) – ta strona, wbrew nazwie, nie jest poświęcona jedynie narciarstwu carvingowemu



[Www.narty.info.pl](http://www.narty.info.pl) zawiera najniezbędniejsze dane dla miłośników jazdy na deskach...

INTERNET



Bilet do wirtualnego miasta
ważny: 02/01 - 06/01
użytkownik: 023142342423
hasło: w67ds496e43s

CYBERMIASTO

**Jeszcze do niedawna
podróż po innym
wymiarze mogłeś odbyć
tylko w wyobraźni. Teraz
wystarczy Internet**

Sieć to nie tylko e-maile i strony WWW, które wyglądają jak gazety wyświetlane na monitorze. O potęgę i atrakcyjności Internetu świadczą przede wszystkim takie technologie, które umożliwiają ludziom wspólną zabawę i tworzenie własnej, niepowtarzalnej rzeczywistości.

Jak do tej pory najciekawszą usługą łączącą te zalety jest dostęp do trójwymiarowych, wirtualnych światów, w których można przybrać dowolną postać i za jej pomocą zwiedzać sieciowe przestrzenie.

Już na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych wymyślono pierwsze, może niezbyt doskonałe, wirtualne krainy. Były to bardzo popularne do dziś MUD-y (Multi User Dungeons, czyli Lochy dla Wielu Użytkowników),

które powstały na bazie RPG (Role Playing Games) i były po prostu ich internetową wersją. Komunikacja w MUD-ach odbywała się za pomocą tekstu, a użytkownicy „Lochów” muszą wykazać się nie lada wyobraźnią, aby w pełni cieszyć się uczestnictwem w zabawie (więcej o MUD-ach pisaliśmy w CLICKU nr 16/2000).

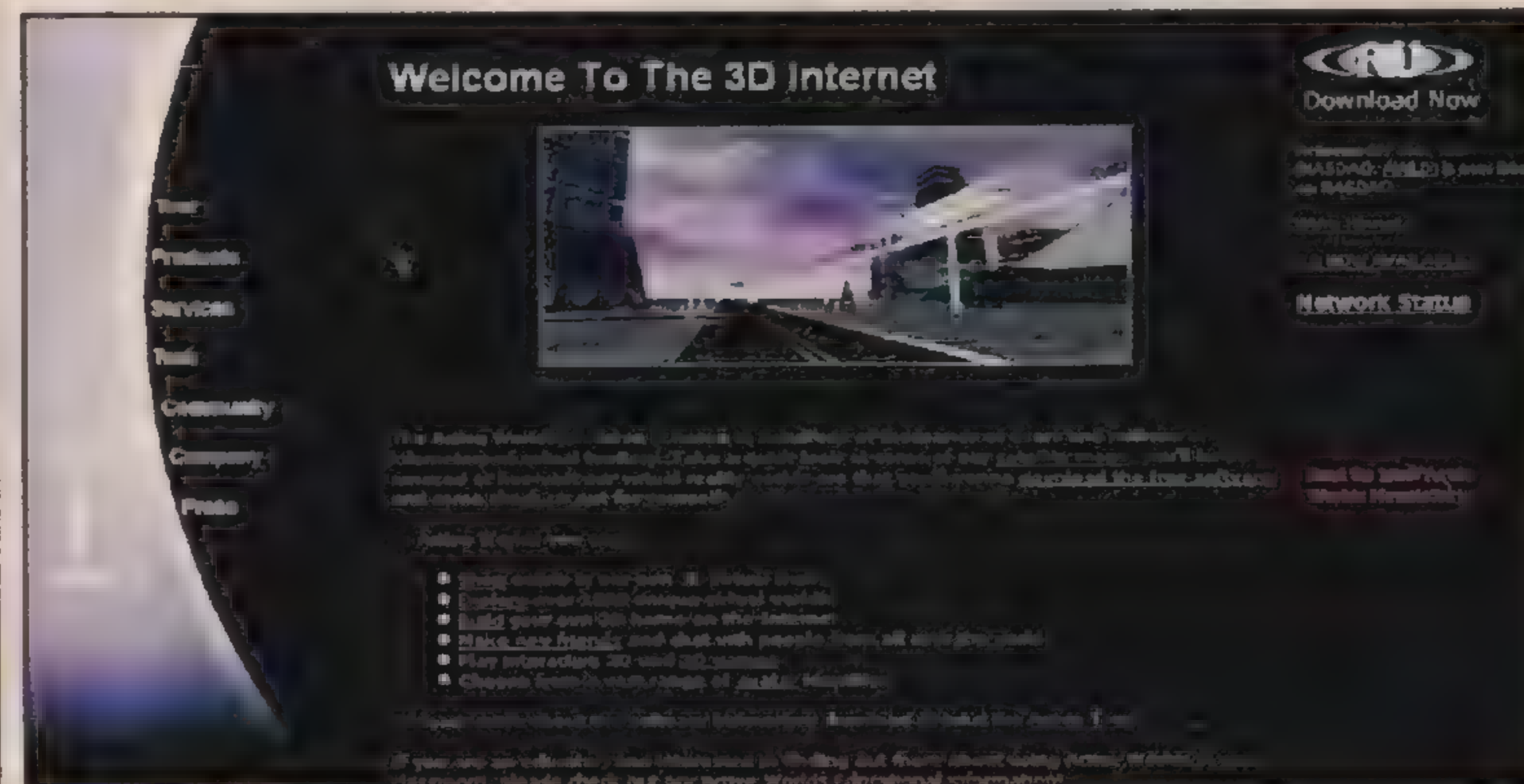
Kolejnym etapem był graficzny IRC (Internet Relay Chat), czyli pogaduszki na żywo za pomocą tekstu, wzbogacone o wizerunki rozmawiających postaci. To było już coś. Pojawiły się pierwsze wirtualne odpowiedniki uczestników rozmowy – tzw. awatary. Najpopularniejszą formą takiego IRC-a jest prosty komiks, gdzie użytkownicy reprezentowani są przez rysunkowych bohaterów, a w dymkach nad ich głowami pojawia się tekst rozmowy (przykład takiego programu znajdziesz na stronie www.dobedo.co.uk).

Ważną rolę w rozwoju VR (Virtual Reality – wirtualna rzeczywistość) odegrało wojsko i przemysł zbrojeniowy. To właśnie na potrzeby armii stworzono pierwsze symulatory i komputerowe miasta, po których

żołnierze mogli do woli śmigać wirtualnymi czołgami, latać myśliwcami i niszczyć wszystko, co się rusza. Takie systemy pozwalały na oszczędności, ponieważ nie trzeba było tak często jeździć na poligony i budować drogie obiekty, które następnie doszczętnie równano z ziemią. Poza tym nie było zbyt wielu rannych i sprzęt się tak nie niszczył.



Mała cybernetyczna rzeczywistość jak prawdziwa. Zieleń, słońce i pędzący do pracy ludzie. O przepraszam, awatary



Strona activeworlds to brama, przez którą musisz przejść, by dostać się do wielu interesujących wirtualnych światów. Po drugiej stronie czeka cię moc atrakcji



Na stronie www.dobedo.co.uk znajdziesz najpopularniejszą formę wizualizowanego IRC-a, doskonałego do rozmów ze znajomymi

Potęga 3D

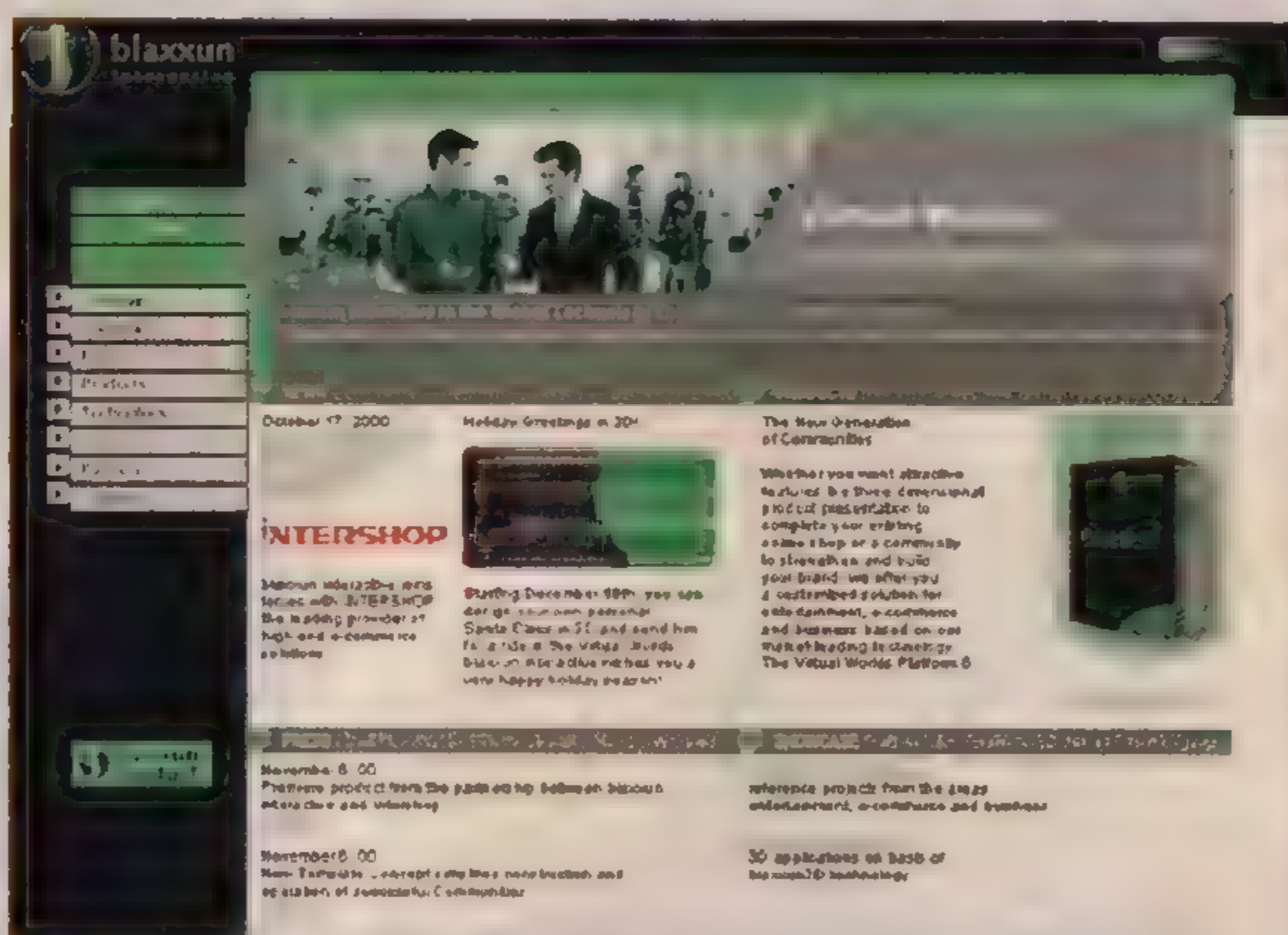
Największym osiągnięciem ostatnich lat są trójwymiarowe światy, napisane w języku VRML (patrz słowniczek) i wzbogacone o technologię Multi-User. Tutaj każdy element sceny można obejrzeć ze wszystkich stron, a kiedy podchodzisz do budynku, to on „rośnie”, a gdy odchodzisz „zmniejsza się”. Brzmi banalnie, ale od strony technicznej jest to niezwykle skomplikowane.

W takim świecie użytkownik ma wpływ na otoczenie, które może w ograniczony sposób zmieniać. Można podnosić niektóre przedmioty, obracać je w cybernetycznych dłoniach, klikać na wszystko, co wydaje się interesujące, lub – na przykład – przestra-

zyć przechodzącego obok psa czy innego awatara. Najciekawszymi światami Multi-User są różnego rodzaju wirtualne miasta.



W wirtualnym mieście możesz być, kim chcesz. Kobieta, mężczyzną, a nawet robotem



www.cybertown.com to najpopularniejsze i najczęściej odwiedzane wirtualne miasto



W Cybertown możesz stworzyć własną postać i rozpocząć normalne życie. Zbudować dom i, niestety, iść do pracy

Miasto samych plusów

Również polski Internet niedawno wzbogacił się wreszcie o wirtualne miasto. Pod adresem www.miastoplusa.pl w okamgnieniu wyrosła prawdziwa sieciowa metropolia.

Jak przystało na tego typu miejsce, jest tu porządne centrum rozrywki, w którym można m.in. pograć w różne gry sieciowe. Znajdziesz tu także galerię handlową, centrum SMS, kawiarnie, kilka dzielnic mieszkalnych i oczywiście informację turystyczną dla przyjezdnych. Podróże po tej metropolii ułatwiają taksówki, które za darmo przewożą mieszkańców nawet do najodleglejszych dzielnic.

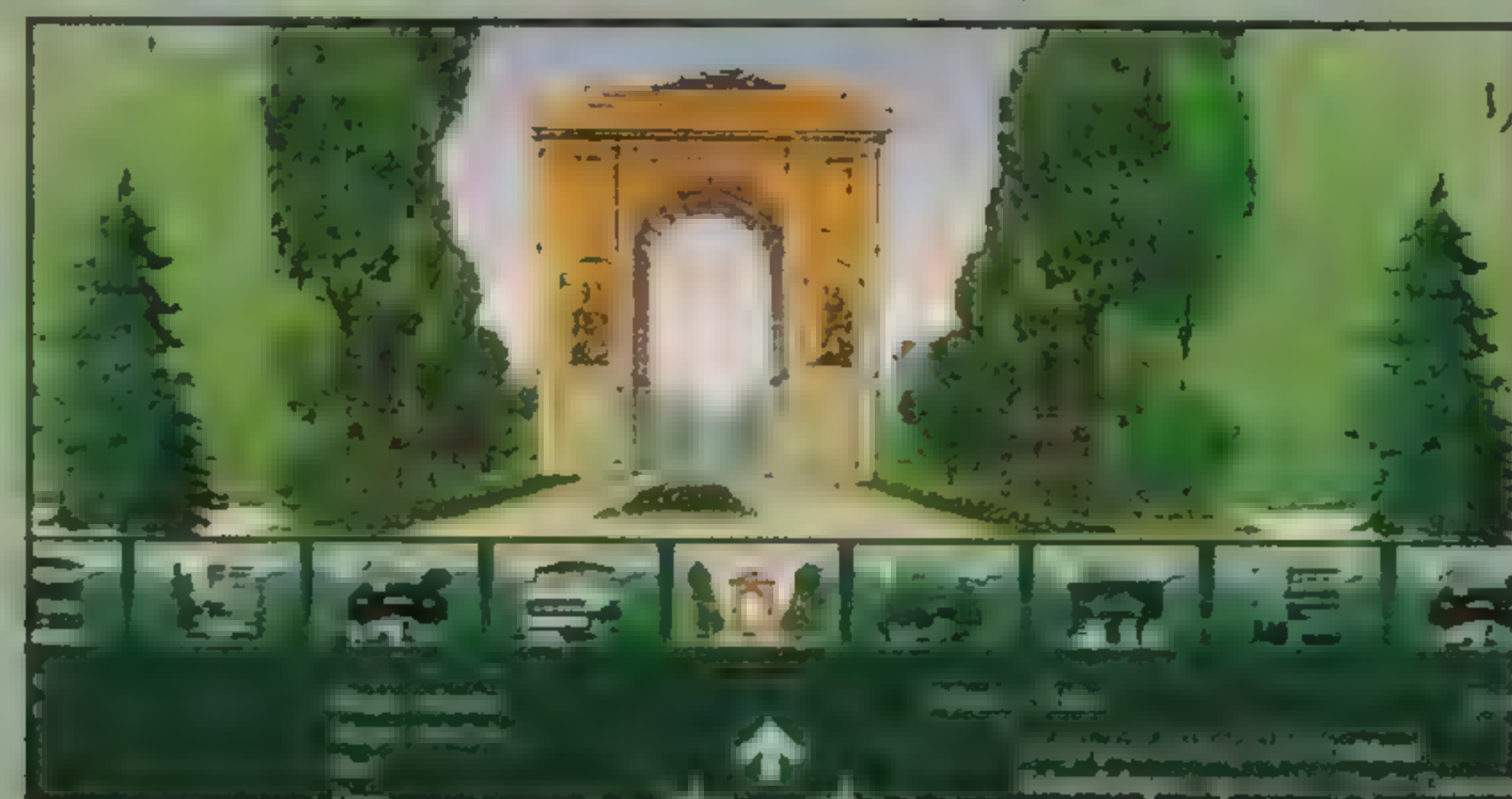
Pełnoprawny mieszkaniec może zbudować sobie własny dom, w którym będzie odpoczywać przed wieczornymi eskapadami do centrum rozrywki lub zapraszać do niego wszystkich krewnych i znajomych.

Aby pomieszkać w Mieście Samych Plusów, oprócz zwykłej przeglądarki internetowej, niezbędny jest także plug-in z przeglądarką plików Flash (Shockwave). Bardzo przydatny okazuje się również CD-Rom z grafikami do wirtualnego miasta, ponieważ bez niego strona ściąga się niemiłosiernie długo (taką płytkę dostali wszyscy abonenci Plus GSM).

Miasto ma jednak jedną wadę. Aby w pełni cieszyć się oferowanymi w nim atrakcjami, trzeba być abonentem telefonii komórkowej Plus. Pozostali mogą tylko zwiedzać miasto w charakterze turystów.



Bajkowa sceneria i pastelowe kolorki to wirtualne Miasto Plusa. Trzeba przyznać, że jest tu bardzo przyjemnie



Ta wirtualna kraina może sprawiać wrażenie wielkiego worka, do którego wrzucono różne znane elementy naszej rzeczywistości

Wirtualne życie

Czy myślałeś już o tym, aby zacząć pracować, wziąć ślub albo zbudować własny dom? Dzięki najnowszym technologiom internetowym masz właśnie taką możliwość.

Jednym z najpopularniejszych sieciowych miast jest Cybertown (www.cybertown.com). Musisz tylko zaopatrzyć przeglądarkę WWW w specjalny plug-in Blaxxun i możesz zacząć zabawę.

Do dyspozycji masz cały zestaw awatarów lub możliwość skonstruowania własnej postaci. Następnie należy zbudować dom, w którym będziesz mieszkał. W mieście nie ma nic za darmo – aby dobrze się bawić, trzeba mieć pieniądze na różne rozrywki. Ale skąd je wziąć? No właśnie, Cybertown to nie tylko zabawa, to także obowiązki. Podobnie jak w życiu, trzeba po prostu iść do pracy i zarabiać. A pokus jest w mieście sporo – znajdziesz tutaj dyskoteki, kawiarnie, kluby nocne i wiele, wiele innych atrakcji. W tym mieście po prostu nie można się nudzić, zwłaszcza że całość została umieszczona w przyszłości.

Innym interesującym miejscem jest strona www.activeworlds.com, która tak naprawdę stanowi bramę do setek innych wirtualnych światów i miast. Każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Niestety, wadą tej zabawy jest to, że wymaga dość żwawego łącza internetowego, a o takie w Polsce nielato.

SŁOWNICZEK

Awatar – wirtualny odpowiednik internauty. Jest to twój sieciowy wizerunek, którym możesz sterować i za pomocą którego kontaktujesz się z otaczającym światem (podnosisz przedmioty, klikasz, gdzie popadnie itp.). Awatary mogą przybierać najróżniejsze kształty. Mogą to być postaci podobne do ludzi, ale równie często zdarzają się zwierzęta lub inne fantastyczne stwory, a nawet przedmioty nieożywione, takie jak kamienie, łyżki, skarpetki i inne cuda.

Awatary wypożyczają się w specjalnych galeriach, a z jednego może korzystać wiele osób.

Flash – produkt firmy Macromedia przeznaczony do tworzenia interaktywnych animacji, głównie z myślą o publikacji w Internecie. Jego główną zaletą jest mały rozmiar plików, dzięki czemu nawet osoby łączące się z Siecią modemem będą mogły cieszyć się animacjami wysokiej jakości.

W technice Flash wykonane jest np. miasto Plusa – www.miastoplusa.pl.

Multi-User (MU) – ta technologia powstała, aby ułatwić internautom poruszanie się w wirtualnych światach. Dzięki MU z jednego świata może korzystać wiele osób bez względu na miejsce, w którym przebywają.

Plug-in – specjalny programik (wtyczka), który instaluje się w przeglądarce, aby zwiększyć jej możliwości. Jednym z takich plug-inów jest Shockwave Flash Player służący do odtwarzania plików wykonanych w technice Flash lub Blaxxun Contact – przeznaczony dla użytkowników Cybertown.

VR – Virtual Reality – rzeczywistość wirtualna, w znaczeniu technicznym – istniejąca tylko w postaci cyfrowej, zazwyczaj na komputerze.

VRML – Virtual Reality Modeling Language – czyli język modelowania rzeczywistości wirtualnej. Brzmi to trochę skomplikowanie, ale w największym uproszczeniu można powiedzieć, że jest to taki język, który umożliwia programistom lub projektantom stron WWW budowanie interaktywnych światów, takich jak www.cybertown.com lub www.activeworlds.com.

KONTAKTY, ADRESY

Wirtualne światy

- www.blaxxun.com
- www.cybertown.com
- www.activeworlds.com
- www.miastoplusa.pl
- www.geometrek.com
- www.kahunanui.com

Strony z przydatnymi programami

- www.vrml.org
- vrml.miningco.com
- www.web3d.org/vrml/vrml.htm
- www.enter.pl/vrml
- virek.sgh.waw.pl/vrml

William Hewlett i David Packard

część 3



Wielcy z garażu

Ameryka to bardzo dziwny kraj... Każdy może tam zrobić karierę, a największe i najświetniejsze firmy zaczynały swój żywot w piwnicach i garażach. Tak też było w przypadku Hewlett-Packarda

Pamiętasz twórców firmy Apple? Nie tylko oni uznali, że we dwóch jest różnie zmierzyć się ze światem. Z podobnego założenia wyszli założyciele korporacji Hewlett-Packard.

David Packard (ur. 20 maja 1913 r.) i William Hewlett (ur. 7 września 1913 r., zm. 26 marca 1996 r.) poznali się w trakcie studiów na uniwersytecie w Stanford, gdzie ukończyli w 1936 roku wydział inżynierii. Przyjaźń i podobne zainteresowania przyczyniły się do założenia własnej firmy, której znakiem rozpoznawczym stał się znany na całym świecie skrót HP. Co ciekawe, niewiele brakowało, a nowy biznes nosiłby nazwę Packard-Hewlett... bo o kolejności nazwisk zadecydował rzut monetą! Majątek przyszłego giganta nie był duży – 538 dolarów (pożyczonych od jednego z profesorów uczących obydwu „szefów”) oraz przydomowy garaż, udający zakład produkcyjny...

Pierwsze produkty

Na początku firma Hewlett-Packard nie miała nic wspólnego z komputerami (które wówczas jeszcze nie istniały, a przynajmniej nie w obecnej formie) ani tym bardziej z drukarkami. Pierwszym wyprodukowanym towarem HP był audiooscylator – proste urządzenie generujące

sygnały niskiej częstotliwości. Zapytasz: „A po co to komu?” Jak się okazało, ten sprzęt okazał się niezwykle przydatny naukowcom i badaczom, firmom telekomunikacyjnym, a także... wytwórni filmowej Walta Disney'a, która użyła go przy udźwiękowieniu sławnego filmu „Fantazja”. Urządzenie, wynalezione przez Hewletta, miało jeszcze jedną wielką zaletę – pozwoliło obniżyć ceny specjalistycznego sprzętu o około 75%!

Wróćmy jednak do naszych bohaterów, zwłaszcza że nastała II wojna światowa i William Hewlett trafił do wojska, gdzie w dowództwie sił zbrojnych USA zajął się pracą nad nowymi technologiami (jakimi – to ściśle tajne!). W tym czasie HP produkował sprzęt radiowy, sonary, radary oraz inne urządzenia radiokomunikacyjne. Po wojnie Hewlett powrócił do pracy w swojej firmie.

Go to? Kalkulator...

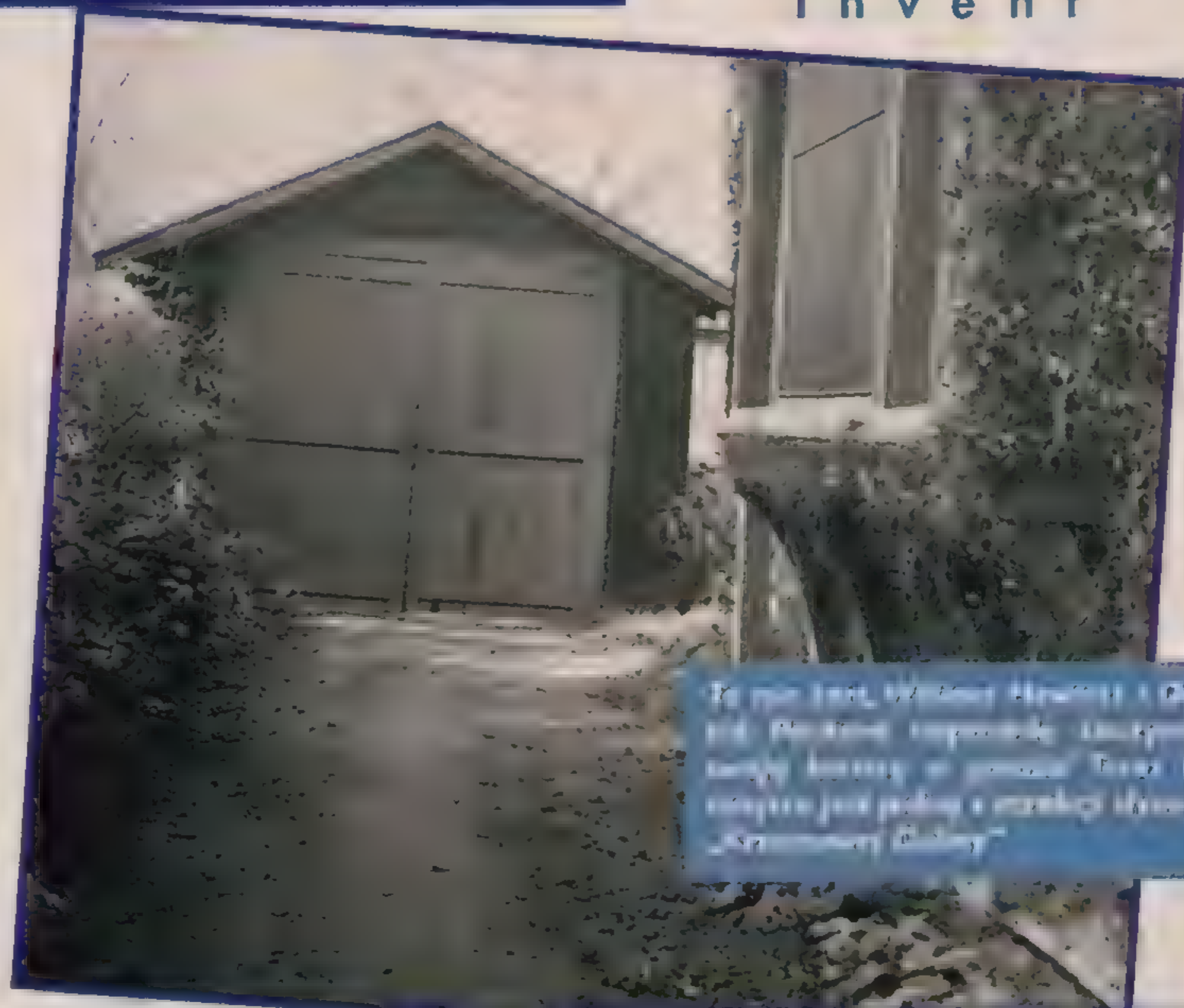
Jednak nie wojskowe wynalazki przysporzyły sławy twórcom HP. Największym osiągnięciem Hewletta i Packarda stał się... kalkulator. Ale nie taki zwykły, tylko inżynierski, z całą masą dodatkowych funkcji. I to właśnie od momentu jego powstania rozpoczął się rozwój firmy związany z bar-

dziej współczesną branżą elektroniczną.

Panom Hewlettowi i Packardowi zawdzięczamy także coś innego – wprowadzenie nowoczesnego stylu pracy w firmie. Obydwaj szefowie stwierdzili, że pracownicy czują się lepiej, gdy mają większą swobodę działania i są traktowani po części jako przyjaciele, a nie niewolnicy. Dlatego w fabrykach i biurach HP postawiono na kreatywność i pomysłowość, rezygnując z części ogólnie przyjętych zasad współpracy szefostwa z podwładnymi.

Zwykli ludzie

W większości przypadków biznesmeni są bardzo zapracowanymi ludźmi, nie mającymi czasu na życie prywatne i jakiegokolwiek zajęcia niezwiązane z pracą, firmą i zarabianiem pieniędzy itp. Tutaj obydwaj założyciele HP też odbiegali od standardów. William Hewlett interesował się wieloma dziedzinami, uwielbiał np. botanikę, wspinaczkę górską, narciarstwo oraz wędkowanie. David Packard wiele czasu poświęcał natomiast działalności charytatywnej, współfinansując budowę wielu szpitali, klinik oraz fundując stypendia dla wybitnie uzdolnionych uczniów i studentów. Obydwaj panowie wpadli też na pomysł zapraszania swoich współpracowników na letnie spotkania do swoich posiadłości, gdzie wszyscy mogli zbierać (dla siebie, oczywiście) dojrzewające owoce.



W 1939 roku William Hewlett i David Packard rozpoczęli działalność w swoim przydomowym garażu. To właśnie tutaj powstała pierwsza wersja oscylatora.



W 1947 roku Hewlett-Packard został oficjalnie zarejestrowany jako firma. W tym czasie firma produkuje już nie tylko oscylatory, ale także kalkulatory i inne urządzenia elektroniczne.

Sukcesy i wpadki

Obecnie Hewlett-Packard jest jedną z największych firm komputerowych na świecie. Korporacja produkuje między innymi drukarki, komputery, skanery i pamięci. Jednak w przeszłości zdarzyło się jej szefom popełnić kilka gaf, które sporo kosztowały. Najślynniejszą wpadką okazała się rozmowa ze Stevem Wozniakiem, pracownikiem Hewlett-Packarda. Umowa o pracę zmuszała zatrudnionych w HP do rezygnacji z praw do wszystkich wynalazków i pomysłów realizowanych podczas pracy dla firmy. Pech chciał, że w tym czasie Wozniakowi wpadł do głowy pomysł stworzenia Macintosha – popularnego komputera do użytku domowego. Potrzebował więc zgody szefostwa, aby zająć się tym wynalazkiem. I tu William Hewlett oraz David Packard popełnili błąd, uznając, że osobisty komputer to pomysł, który się nie przyjmie, i nikt takiego urządzenia nie kupi sobie do domu. I pozwolili Wozniakowi pracować na własny rachunek... Co było dalej, wszyscy wiedzą: powstał MacOS, potem Windows, BeOS itp...



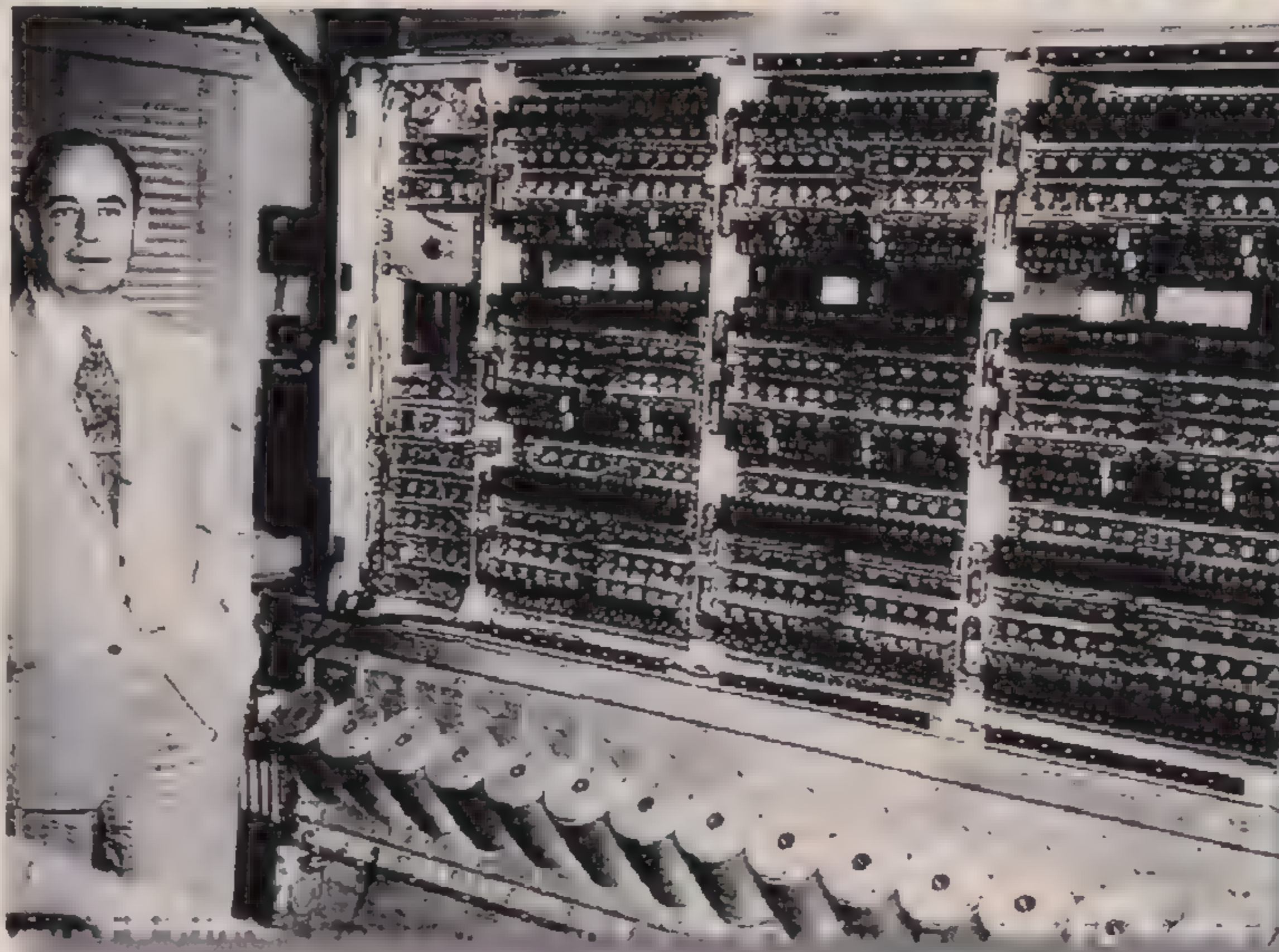
W 1939 roku William Hewlett i David Packard rozpoczęli działalność w swoim przydomowym garażu. To właśnie tutaj powstała pierwsza wersja oscylatora.

MEGAKOMPUTERY

Ta historia zaczęła się w pierwszej połowie XX wieku. Doskonale wiesz, jak się skończyła, bo przecież prawie każdego dnia zasiadasz przed monitorem swojego komputera...

Pamiętasz pierwsze odcinki serialu „Star Trek” (te z kapitanem Kirkiem i panem Spockiem)? Filmowe statki floty gwiazdnej podróżowały wprawdzie do innych galaktyk, ale ich komputery pokładowe przypominały raczej ogromne szafy z mnóstwem mrugających lampek niż znane dziś każdemu graczowi PC. Zamiast normalnych klawiatur miały dźwignie, tysiące tajemniczych przycisków i w ogóle prezentowały się nieszczęśliwie. Poza tym, ich jedynym zadaniem (przynajmniej na pokładzie Enterprise) było wyliczanie i podawanie stanu pojazdu, zapasów powietrza, energii itp. Chociaż akcja tej serii „Star Trek” toczyła się w przyszłości, jest to przyszłość, jaką wyobrażano sobie w latach 60. Wtedy nikomu nawet nie śniły się małe PC. W roku 1966, kiedy powstawał serial, komputery były po prostu wielkimi maszynami liczącymi i nikomu zapewne nie przyszło wtedy do głowy, żeby na nich grać czy robić CLICKA. Służyły jedynie do wykonywania obliczeń. Oczywiście zdawano sobie sprawę, że mogą okazać się bardzo przydatne w wielu dziedzinach życia, ale pod warunkiem, że zostaną unowocześnione. A w tamtych czasach „nowocześniejszy” oznaczało po prostu większy i cięższy. Maszyny liczące z pierwszej połowy XX wieku miały jeszcze jedną wadę. Były bardzo drogi – mi urządzeniami i mogło sobie na nie pozwolić jedynie wojsko oraz największe firmy czy też niektóre prestiżowe uczelnie.

To właśnie z wojskiem związane są początki rozwoju komputerów. W czasie II wojny światowej używano maszyn szyfrujących, np. słynnej Enigmy. Aby złamać szyfry przeciwnika, należało przeanalizować wiele kombinacji cyfr. Dla człowieka jest to praca bardzo żmudna i tak czasochłonna, że dawno



30 ton wagi – tak właśnie prezentował się ENIAC, jeden z pierwszych komputerów. Działał całkiem niezle, tylko te ciągle przepalające się lampeczki...

skończyłaby się wojna, a szyfr nadal pozostałby tajemnicą. Dlatego stworzono urządzenia, których zadaniem stało się liczenie i łamanie kodu przeciwnika. Trudno je nazwać pecetami, ale pierwszy krok został zrobiony. Prace nad prawdziwymi komputerami rozpoczęły się natomiast w Ameryce. W 1942 roku zaczęto konstruować ENIAC-a, a w 1944 roku MARK-a 1. Obydwa projekty finansowała armia amerykańska i miały być one wykorzystywane przez nią w przyszłości do różnych, bardzo tajnych

celów. Ich zadanie polegało np. na wyliczaniu toru lotu pocisków. Najpierw powstał MARK 1, który w niczym nie przypominał naszych PC. W ogóle nie zmieściłby się do dzisiejszego mieszkania, ponieważ miał 16 metrów długości i 3 metry wysokości. W dodatku ważył pięć ton, ciężko byłoby go więc gdzieś przesuwać, np. podczas świątecznych porządków.

Jego twórcą był pracujący dla IBM inżynier Howard Aiken. MARK 1 odczytywał dane z kart perforowanych, za pamięć służył mu natomiast zestaw przełączników. Każdy z nich mógł się znajdować w jednej z dwóch pozycji, które odpowiadały wartościom zero i jeden. Komputer pracował więc bardzo wolno (każda operacja trwała około 3-5 sekund) i do tego okropnie hałasował. Wydawane przez niego podczas liczenia dźwięki przypominały kłapanie dużej maszyny do szycia. Co ciekawe,

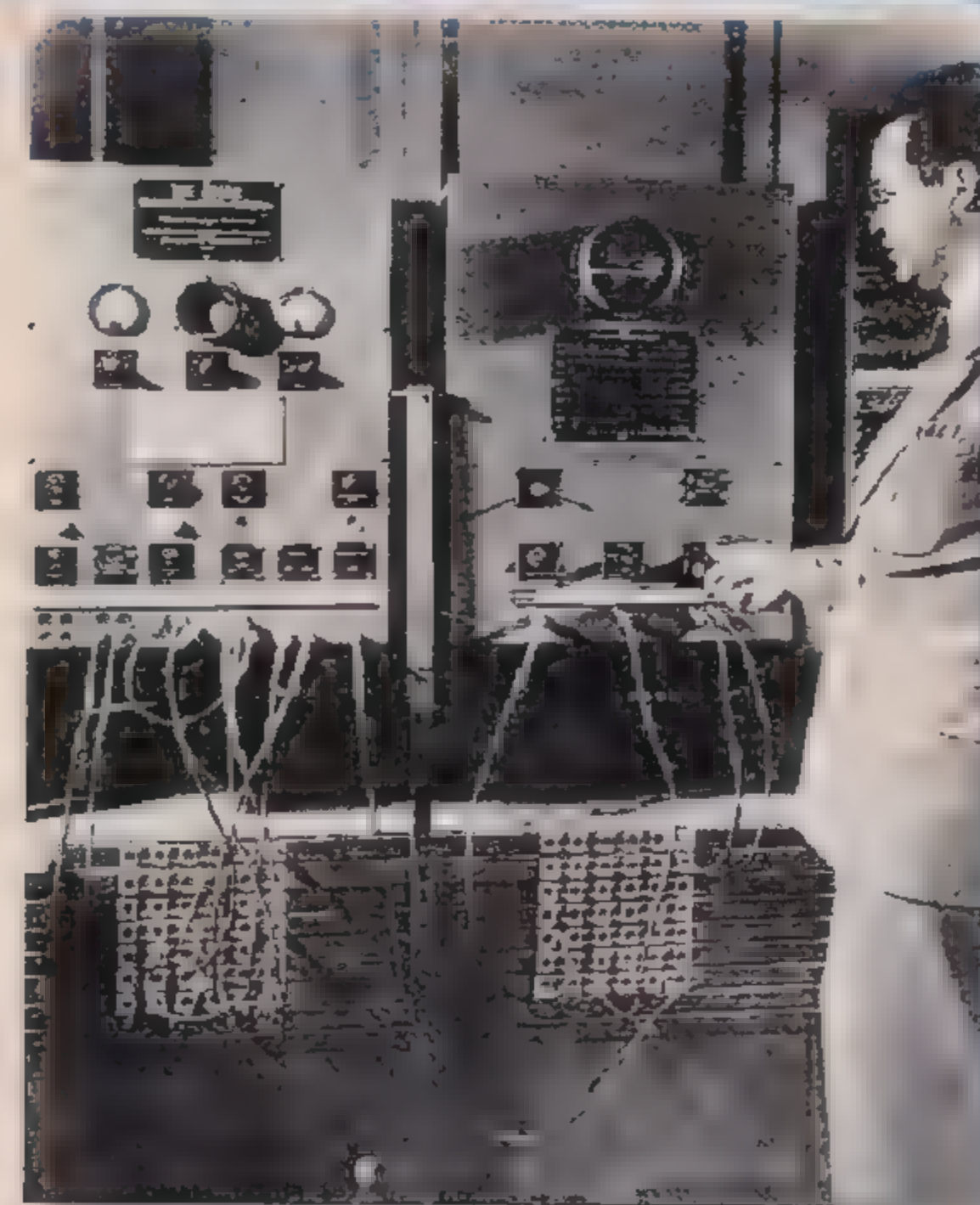
z tego okresu pochodzi popularna nazwa „bug”, oznaczająca dziś błąd w programie. Po prostu, jeśli do środka tej monstrualnej maszyny liczącej, jaką był MARK 1, dostał się jakiś robak, mógł zrobić zwarcie instalacji, coś zablokować i wtedy komputer popełniał błędy w obliczeniach. Jeśli nie było żadnych usterek, MARK 1 zachowywał się całkiem poprawnie, choć miał jeszcze jedną wadę. Jego pamięć była zbyt wolna. Dlatego w pewnym momencie musiał ustąpić ENIAC-owi. Zajmował on cały pokój, ważył 30 ton i miał około 18000 lampek (wystarczyłoby ich do oświetlenia małego miasteczka)



Mark 1 miał 16 m długości, 3 m wysokości i w niczym nie przypominał obecnego PC

oraz mnóstwo przełączników. Liczył jednak 1000 razy szybciej niż MARK 1. Jednak, aby wykonać zadanie, dane należało wprowadzać na kilku milionach kart perforowanych. Jak na owe czasy był to bardzo nowoczesny komputer, ale jeśli porównasz go choćby ze zwykłym Pentium 150MHz, to zobaczysz, o ile potężniejsze są dzisiejsze pecety. ENIAC mógł wykonywać 5000 działań na sekundę, podczas gdy Pentium wykonuje ich 300 milionów.

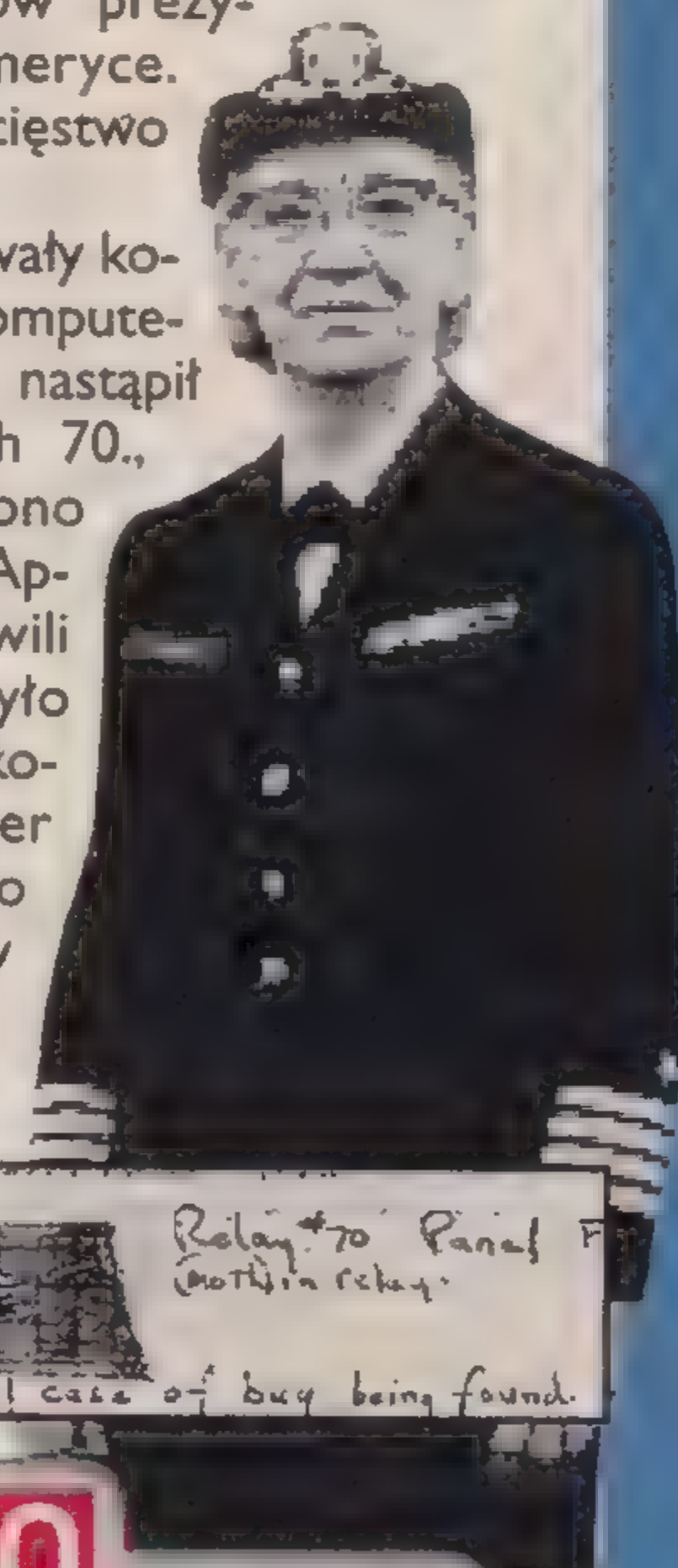
Niezależnie od swoich osiągnięć, ENIAC był tylko przerośniętą maszyną liczącą. Nikomu nie przyszło do głowy, żeby zatrudnić go do innych celów. Prace nad nowszymi modelami trwały jednak dalej i przyniosły kolejne, obiecujące osiągnięcia.



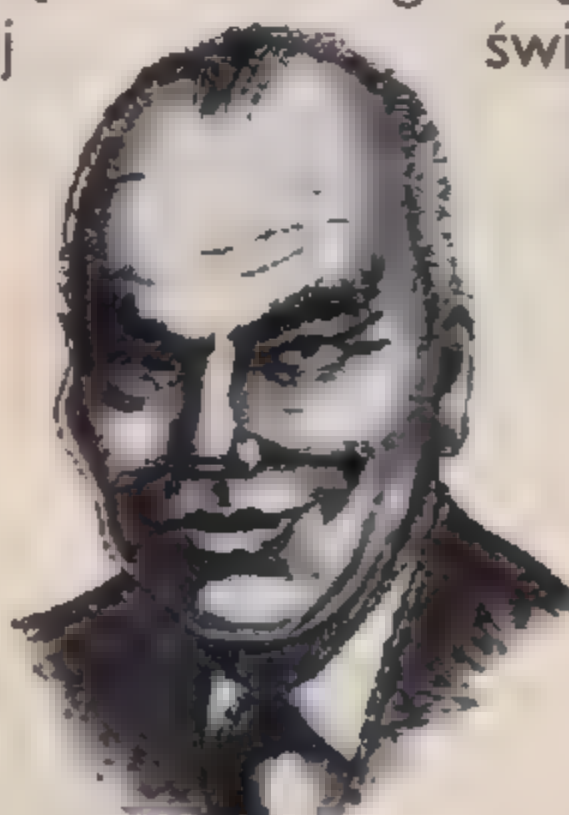
ENIAC 3: wreszcie jakiś postęp, ale komputer nadal przypomina ogromną szafę

Następny krok ku nowoczesności został wykonany przez amerykańskiego matematyka Johna von Neumanna. Jego EDVAC był pierwszym komputerem, który można było programować, a nie tylko podawać mu dane do wyliczenia. Nadal używał kart perforowanych, ale można było na nich umieścić cały program do wykonania. Można też było przerwać pracę w dowolnym momencie i wznowić ją za jakiś czas. Umożliwiała to nowa pamięć urządzenia. Następny komputer, UNIVAC 1, przydał się nawet podczas wyborów prezydenckich w Ameryce. Przewidział zwycięstwo Eisenhowera.

Później powstawały kolejne modele komputerów, ale przełom nastąpił dopiero w latach 70., kiedy to założono firmy Microsoft i Apple. Od tej chwili wszystko ruszyło z zawrotną prędkością, a komputer przestał być tylko zabawką z filmów i książek sf.



John von Neumann, „ojciec” EDVAC-a, komputera, który można było programować



Howard Aiken
twórca
pierwszego
komputera
MARK 1

INFO

Tu dowiesz się więcej

Trochę informacji dla początkujących
<http://izar.pu.kielce.pl/history/hist3.html>

Krótki bieg przez historię
<http://komputer.cuprum.pl>

Wiedza na wykresikach
<http://www.dialcom.pl/gogolek/dydaktyka/as/hist>

Czasy późniejsze
<http://komputer.terramail.pl/historia>

Muzeum sprzętu komputerowego
www.caiweb.com/markr/museum

O komputerach w obcych językach
www.elsop.com/vrc/n_comput

Pomocne linki dla ciekawych
www.dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/history

GRANICE WYTRZYMAŁOŚCI

Jeżeli tegoroczne ferie zamierzasz spędzić w górach, to nie powinieneś oglądać tego filmu. W przeciwnym razie wypoczywać będziesz w schronisku, patrząc na ogień płonący w kominku

Peter musi spojrzeć śmierci prosto w oczy. Czego się nie robi dla siostry...

Góry nie są łatwym tematem dla filmowców. Z reguły niewiele się w nich dzieje; ot, niektórzy ludzie jeżdżą na nartach, inni się wspinają, czasem zejdzie jakaś lawina i wszystkich pogoni. Brakuje więc tutaj akcji i takiego dramatyzmu, od którego roi się przecież niemal w każdym prowincjonalnym miasteczku Stanów Zjednoczonych (o ile ma ono bank, na który można napaść). Mimo to kino górskie miało się w latach 90. bardzo dobrze. Obrazy takie jak „Na krawędzi” z Sylvestrem Stallone czy dramaty „K2” i „Alive – dramat w Andach” podobały się publiczności i zarobiły niemało pieniędzy. Producenci postanowili kontynuować ten górski wątek...

Trzy lata temu młody himalaista Peter Garrett (w tej roli Chris O'Donnell, znany z roli Robina w filmie „Batman i Robin”) wraz ze swoim ojcem i siostrą Annie wybrali się w wysokie góry. Rodzinna wspinaczka zakończyła się tragedią; Peter przeciął linę, na której wisiał ich ojciec, w przeciwnym razie zginęliby wszyscy. Od tej pory Annie unikała brata, obwiniając go o śmierć jej ukochanego taty. Wciąż jednak wspiniała się po górach i zdobywała najwyższe szczyty. Peter znalazł pracę w National Geographic, zajął się fotografowaniem i nie chciał już widzieć Himalajów czy innego Karakorum na oczy. Parę godzin temu otrzymał jednak elektryzującą wiadomość. Annie zaginęła podczas wyprawy na K2.

Peter wie, że liczy się każda sekunda. Dlatego też sam decyduje się wziąć udział w wyprawie ratunkowej. Towarzyszą mu zaś ekscentrycz-

ny himalaista Montgomery Wick oraz uroczą pielęgniarkę Monique (w tej roli zobaczymy polską gwiazdę eksportową Izabellę Scorupco). Czy jednak tak dobrana ekipa ma szanse odnaleźć zaginionych himalaistów? I czy nasza uroczą Iza zdoła przenieść się ze swojskich klimatów „Ogniem i mieczem” w wysokie góry i wpasować się w tamtejszy, zionący chłodem krajobraz? „Granice wytrzymałości” to thriller psycho-

logiczny w reżyserii Martina Cambella („Goldeneye”, „Maska Zorro”). Zdjęcia doń niemal w całości nakręcono w... Nowej Zelandii. Tamtejsze Alpy Południowe do złudzenia przypominają najwyższe azjatyckie pasma górskie. Są jednak dużo niższe. Ekipa filmowa nie musiała się więc wspiąć wyżej niż na wysokość 3000 metrów, a i tak pracowała w ekstremalnych warunkach. Szczególnie duży problem

stanowiła grupa 265 statystów. Cała ekipa mieszkała w schronisku oddalonym od planu o dobrą godzinę drogi. Tam też mieściła się baza wypadowa filmowców, stołówka, charakterystyczna i garderoba. Każdorazowe zwiezenie wszystkich niezbędnych ludzi na plan zajmowało wiele cennych godzin, tym bardziej, że część drogi trzeba było przebyć dość powolnym pługiem śnieżnym.

Izabella Scorupco bawiła się jednak wymiennie. Bardzo chętnie opowiadała też o roli, którą zagrała. „Monique dołącza do Petera z egoistycznych pobudek, po prostu potrzebuje pieniędzy. Szybko jednak zmienia swoje nastawienie do wyprawy. W drodze na szczyt zakochuje się w Peterze”. To między innymi dzięki jej ciekawej roli amerykańscy widzowie przyjęli „Granice wytrzymałości” dość ciepło. Chwalili zwłaszcza piękno gór, które w niezwykle plastyczny sposób ukazał autor zdjęć do „Mrocznego widma”, David Tattersall. Zwracali też uwagę na efekty specjalne, które widoczne są zwłaszcza w końcowej części filmu. O tym, co wybucha i dlaczego, przekonasz się jednak wędrując samemu do kina. No, chyba że planujesz spędzić wakacje w górach...

PREMIERA
26.01.2001



Piękna Iza Scorupco na krawędzi. To lepsze niż rola niemrawej Heleny w „Ogniem i Mieczem”



W górach liczy się każda chwila, którą trzeba spędzić na lodzie i śniegu. Moment nieuwagi i można naprawdę źle skończyć

Pomysł 5+ Aktorzy 5+ Akcja 5+
Granice Wytrzymałości
Akcja / USA
Premiera: 26.01.2001
Od lat 12

www.verticallimit.com
Film trzyma w napięciu. Tylko potem trochę strach wyjechać na ferie w góry

5

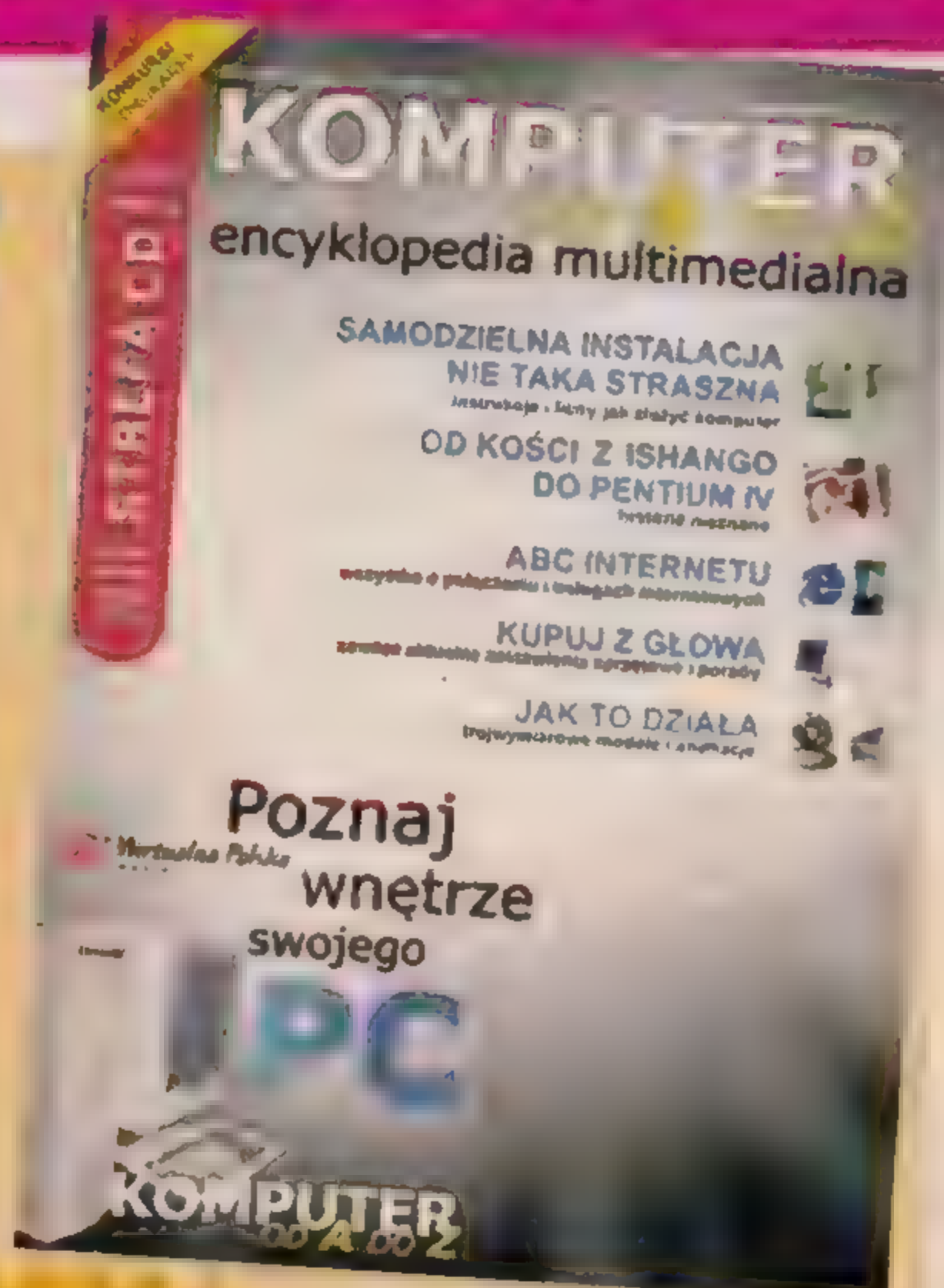
Poznaj swego PC

Encyklopedia od A do Z

Interesuje cię, jakie elementy znajdują się w środku komputera? Chcesz dowiedzieć się więcej na temat zasad działania drukarki lub skanera? A może po prostu chcesz nauczyć się korzystać z Internetu?

Jeśli tak, to powinna ci się przydać Encyklopedia KOMPUTER OD A DO Z. W kilkunastostronicowym zeszycie znajdziesz podstawowe informacje o budowie PC, a także porady dotyczące samodzielnego montażu komputera oraz krótki przegląd przydatnych stron internetowych.

Jednak najwięcej ciekawych informacji znajdziesz na płycie CD-ROM. Są tam bardzo dokładne opisy oraz poglądowe rysunki wszystkich komputerowych części. Nie zapomniano również o urządzeniach zewnętrznych, podłączanych do komputera, takich jak skaner, drukarka czy mysz. Pomyślano także o użytkownikach Internetu. W Encyklopedii zamieszczono



AKCJA!
W konkursie CLICK! i firmy INFOMEDIA możecie wygrać Encyklopedię Komputer od A do Z! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy Encyklopedia jest ilustrowana?

historię Sieci oraz podano zasady jej funkcjonowania. Początkujący użytkownicy mogą skorzystać z filmów ilustrujących zakładanie oraz korzystanie z konta pocztowego. Dodatkową zaletą komputerowej encyklopedii jest bardzo prosta i intuicyjna obsługa, dzięki czemu znalezienie potrzebnej informacji jest łatwe i nie zajmuje wiele czasu. Z kolei możliwość uaktualniania artykułów przez Internet sprawia, że zawartość encyklopedii jest zawsze „na czasie”.

Titanic prosto z satelity

Cyfrowa transmisja zamiast tradycyjnych filmów?

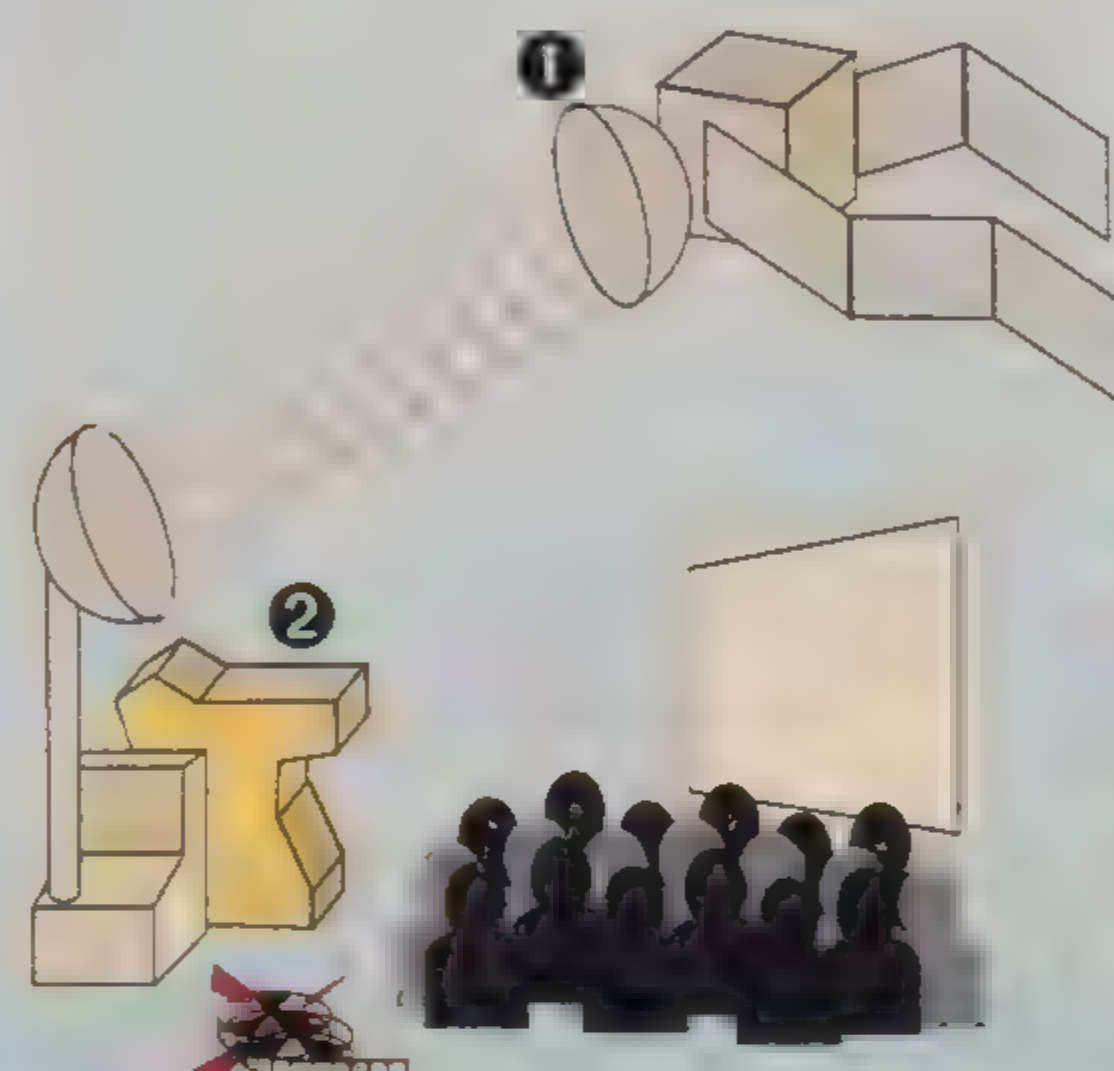
W USA przeprowadzono ciekawy eksperyment, mający na celu udowodnienie, że już niedługo tradycyjna, celuloidowa taśma filmowa może trafić na śmietnik.

W jednym z kin w Nowym Jorku zainstalowano nowy model cyfrowego projektora filmowego wraz z aparaturą do odbioru satelitarnego. Film przeznaczony do projekcji nie został, jak do tej pory, dostarczony na kilku taśmach, ale przesłany drogą satelitarną. Jak zapewniają uczestnicy seansu, zachowana została wysoka jakość obrazu oraz dźwięku i nikt nie był w stanie odczuć różnic w porównaniu z tradycyjną metodą.

Pewien problem na razie stanowi koszt cyfrowych urządzeń projekcyj-

nych, które są ponad pięciokrotnie droższe od swych starszych braci, korzystających z taśmy. Nie bez znaczenia jest też problem piractwa – co prawda sygnał jest odpowiednio kodowany, ale, jak wiadomo, nie istnieją w 100% pewne zabezpieczenia.

Pomijając te wady, nowy system dystrybucji filmów ma też istotne zalety. Jedną z nich są znaczne oszczędności, wynikające z braku tradycyjnych kopii (wykonanie jednej kosztuje tysiące dolarów). Po drugie, zapis cyfrowy nie starzeje się i nie zużywa, co znaczy, że nawet setna projekcja ma taką samą, wysoką jakość, czego nie można powiedzieć o obrazie wyświetlanym ze zużytej taśmy... I najważniejsze, dzięki dystrybucji filmów poprzez satelitę łatwe będzie organizowanie premier na całym świecie w tym samym momencie!



JAK TO DZIAŁA?

Wytwórnia filmowa lub dystrybutor emituje zakodowany film poprzez satelitę ①. W kinie film jest zapisywany przez cyfrowy projektor na dyskach twardych ②. Po pobraniu całego materiału można rozpocząć projekcję...

III Oficjalne Mistrzostwa Polski w FIFA 2001

Nasz człowiek tam był i wszystko podejrztał

W sobotę, 16 grudnia, w Radomiu odbyły się III Oficjalne Mistrzostwa Polski w grze FIFA 2001. W hipermarkecie E. Leclerc zgromadziło się kilkaset osób, które oglądały zmagania przeszło 160 zawodników.

Turniej został zorganizowany przez dziennikarza sportowego Dariusza Osieja, a patronat nad nim objęły strony internetowe: fifapolonia.prv.pl (Oficjalna polska strona gry FIFA 2001), www.gildia.pl i www.wp.pl, a także Gazeta Wyborcza i magazyn CLICK! Komputery do gry udostępniła firma Pulsar Electronics.

Impreza rozpoczęła się wraz z otwarciem sklepu, czyli ok. godz. 9.00. Większość wchodzących do Leclerca nie była jednak zainte-

resowana zakupami. Ich uwagę przyciągały dwa rzędy ustawionych naprzeciwko siebie komputerów. Czternaście maszyn, połączonych w sieć i odgradzonych od gapiów drewnianym płotkiem, czekało na początek zmagania.

Oficjalne losowanie drużyn dla każdego z uczestników rozpoczęło się o 10.00. Chwilę później na imprezie pojawił się pierwszy z zaproszonych gości – Kazimierz Przybysz, uczestnik mistrzostw świata

w 1986 r. w Meksyku, który wziął udział w losowaniu. Pomimo że wyciąganie losów trwało ponad godzinę, to nikt się specjalnie nie nudził. Do zabawnych sytuacji dochodziło, kiedy los przypisał komuś mało znaną drużynę (np. z ligi MLS). Wtedy zazwyczaj „szczęśliwiec” załamywał ręce albo łapał się komicznie za głowę, a i cała widownia nie powstrzymywała się od złośliwych komentarzy, np. „Nie bój nic, pomyśl, jaki będzie prestiż, jak ograsz Manchester United”. Zawodnikom, którzy trafili na lepsze zespoły, towarzyszył pomruk aprobaty widowni.

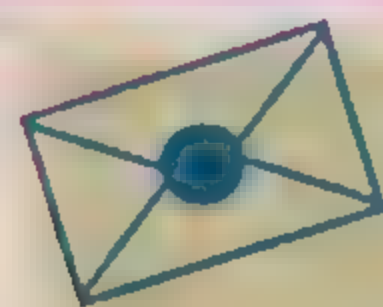
Potem Dariusz Osiej dał znak rozpoczęcia zawodów. To



jeszcze bardziej rozgrzało widownię. Bariereki ledwo wytrzymały napór chętnych do zagrania.

W I rundzie turnieju zawodnicy grali według zasady mecz + rewanż. Pomimo że połowa trwała zaledwie 2 minuty, nie obyło się bez spektakularnych wyników, typu 6:0. Zmagania w I rundzie zakończy-





news telegram

■ X-BOX ZNÓW SZYBSZY...

Microsoft postanowił, że w X-Box będą montowane szybsze procesory niż Pentium III 733 MHz. Najwolniejsza wersja konsoli ma korzystać z PIII 1 GHz. Jednocześnie cała konstrukcja zaczyna przypominać PC...

■ CHUDY ROK

Koniec zeszłego wieku nie był łaskawy dla sprzedawców komputerów oraz akcesoriów. Kupujący wyjątkowo niechętnie sięgali do portfeli, czego efektem były zakupy niższe o ponad 20% niż w tym samym okresie 1999 roku!

■ SEGA, SEGA NA SPRZEDAŻ!

Wbrew zapowiedziom firma Nintendo nie kupi Segi. Producent Dreamcasta wpadł ostatnio w kłopoty finansowe i być może przejmie go... Microsoft.

■ DYSK TWARDY W VIDEO

Firma JVC rozpoczęła sprzedaż (na razie w Japonii) magnetowidu wyposażonego w dysk twardy. Dzięki kompresji MPEG napęd o pojemności 20 GB pozwoli na zapisanie do 20 godzin filmów.

Wiedza ginie... niechym dinozaury

Prerażające wyniki badań naukowych



Mamy początek XXI wieku, powstają nowe technologie, szybsze komputery... Oczywiście aby z tego wszystkiego korzystać, trzeba wiedzieć, jak używać nowoczesnych urządzeń. Tymczasem według badaczy większość Polaków to... praktycznie wtórni analfabeci!

Co gorsze, problem dotyczy także osób młodych (np. uczniów kończących podstawówki i szkoły średnie). Jak dowiedli naukowcy, ponad 60% badanych nie rozumie artykułów z gazet oraz nie umie zinterpretować wiadomości podawanych w dzienniku TV i prognozie pogody, a treść podpisywanych (np. w bankach) umów jest dla nich zagadką. Jeszcze gorzej jest w przypadku skomplikowanych tekstów, czyli... instrukcji od telewizora lub video. Ponad 70% bada-

nych przyznało, że samodzielnie nie jest w stanie zaprogramować tych prostych urządzeń lub potrzebuje do tego celu kilkadziesiąt minut!

Prawie 80% badanych nie umie obsługiwać komputera (nie chodzi tu o granie w gry, ale np. wykonanie prostych operacji w edytorze tekstów lub arkuszu kalkulacyjnym). Podobna grupa nie zna w stopniu umożliwiającym porozumiewanie się żadnego języka obcego.

W porównaniu z innymi krajami zajmujemy w tej statystyce jedno z pierwszych miejsc! Nawet u Amerykanów, określanych często mianem nieuków, wskaźnik niewiedzy wyniósł tylko około 50%. Nie pozostaje więc nic innego, jak solidnie wziąć się do roboty (znaczy nauki), bo inaczej marnie skończymy...

Wyjątkowe DIABLO nowego tysiąclecia

Nowe szaty ognistego Cesarza

DIABLO 2 cieszy się olbrzymią popularnością wśród czytelników CLICK! i od kilku numerów zajmuje pierwsze miejsce w notowaniach TOP 20. Jeśli do tej pory nie spróbowałeś swoich sił w nowych zmaganiach z ognistym demonem, to powinieneś zainteresować się specjalną „Edycją Kolekcyjną Końca Tysiąclecia”.

Oprócz samej gry miłośnicy serii znajdą w pudełku oficjalny (zatwierdzony przez Blizzard), obszerny poradnik DIABLO 2 w języku polskim, który powinien rozwiązać wszelkie problemy, na jakie można natknąć się w grze. Atrakcyjnym dodatkiem jest bez wątpienia także płyta DVD, na której znajdują się przeróżne filmy z gry – oczywiście w wysokiej rozdzielczości, a więc jakość jest wysmienita. Nie zabrakło również gadżetów znanych z pierwszej edycji DIABLO 2 – podkładki pod mysz z motywem z gry oraz płyty CD z muzyką.

Szkoda jedynie, że przy okazji specjalnego wydania nie spadła cena gry i dalej wynosi 159 zł.



WYJĄTKOWA AKCJA!
W konkursie CLICK! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać KOLEKCYJNĄ EDYCJĘ DIABLO 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile jest klas bohaterów w DIABLO 2?

ły się dopiero ok. godz. 15.30. Równolegle z turniejem indywidualnym odbywały się także zmagania drużynowe, a wielu zawodników grało w tym czasie w obu rozgrywkach. W normalnych warunkach 10 prawdziwych meczów w ciągu dnia byłoby zapewne dawką śmiertelną, ale na pewno nie dla miłośników wirtualnej piłki. Tutaj chyba nikt nie czuł się zmęczony. Turniej drużynowy skończył się tuż przed turniejem indywidualnym. Pierwsze miejsce zajął MILAN TEAM ŁOWICZ, drugi



był RADOM 1, a trzeci FC VARDOM. Wcześniej jednak odbyły się kolejne rundy turnieju indywidualnego, tak że na placu boju zostało już tylko sześciu zawodników. Do udziału w tej fazie zawodów zakwalifikowały się reprezentacje następujących państw: w grupie A wystąpiły Niemcy, Czechy i Brazylia, natomiast w grupie B zagrały: Argentyna, Francja i Chorwacja. Trzecie miejsce w całym turnieju zajął Michał Piotrowski z Warszawy, który grał drużyną Czech i w nagrodę otrzymał drukarkę. W meczu o pierwsze miejsce spotkali się: Tomek Bednarczyk z Lublina (grający Francją) i Łukasz Kulik z Ostrołki (grający Brazylią). Mecz był bardzo zacięty i zakończył się wynikiem 4:3 dla Francji, upss... raczej dla Tomka, który w nagrodę otrzymał komputer. Przegrany za zajęcie drugiego miejsca dostał skaner.

Zawody można uznać za duży sukces. Wszyscy świetnie się bawili, a niektórzy już teraz nie mogą doczekać się kolejnego turnieju za rok.

Wywiad z Tomkiem Bednarczykiem – zwycięzcą turnieju:

CLICK! – Ile masz lat?

TOMEK – W listopadzie skończyłem 17.

CLICK! – Czym zajmujesz się na co dzień, oprócz grania na komputerze?

TOMEK – Uczę się w I L.O. w Lublinie, interesuję się sportem, no i właśnie komputerami.

CLICK! – Jak wyglądały twoje przygotowania do turnieju?

TOMEK – Raczej specjalnie się nie przygotowywałem, bo w Fifę gram już od wydania 95.

CLICK! – Jak oceniasz zawody?

TOMEK – Poziom był bardzo wysoki. Żeby wygrać, trzeba było pokonać 9 zawodników. Najtrudniejszy dla mnie był mecz finałowy. Powiem szczerze, że nie spodziewałem się wygranej.

CLICK! – Sam przyjechałeś na zawody?

TOMEK – Przyjechałem z kolegą. Razem trenujemy i w klubie, i właśnie na komputerze.

CLICK! – Dziękujemy ci za rozmowę.

W SKRÓCIE

Ostatnie dni VooDoo

Zemsta nVidii?

Po przejęciu 3dfx nVidia zamierza ostatecznie rozprawić się z posiadaczami kart VooDoo. To nie żarty! Jak nie dowiedzieliśmy, nowy właściciel zamierza zaprzestać produkcję kart z chipem 3dfx oraz wycofać ze sklepów wszystkie modele VooDoo. To nie koniec złych wiadomości – od lutego kończą się prace związane ze wsparciem technicznym dla VooDoo, co oznacza, że np. nie będą powstawały żadne nowe sterowniki oraz patche dla tych kart. Dziękuję, czy dotychczasowi posiadacze kart VooDoo będą kupować karty graficzne z procesorami nVidii?

Creative rezygnuje

Nieopłacalne karty grafiki

W Siec pojawiły się pogłoski głoszące, jakoby znana wszystkim firma Creative zamierzała zrezygnować z produkcji kart graficznych! Co ciekawe, powodem tej niespodziewanej i radykalnej decyzji jest... klepska! Sprzedaż kart z układem GeForce2. Według Creative klienci cały czas kupują starsze karty z TNT M64 (co nie jest niczym dziwnym, bo nie każdego stać na GeForcea), a do tego współpracę z nVidią staje się coraz trudniejsza... Coż, naszym zdaniem te wyjaśnienia są bardzo dziwne i być może chodzi tu tylko o wzbudzenie sensacji wobec firmy!

Era GSM + PolCard

Autoryzacja z komórki

Firma PolCard, zajmująca się w Polsce obsługą transakcji kartami kredytowymi, wraz z Era GSM wprowadzają przenośne terminale do autoryzacji kart płatniczych. Dzięki takiemu rozwiązaniu możliwe będzie dokonywanie elektronicznych transakcji nawet tam, gdzie nie ma przewodowych linii telefonicznych. Radiową transmisję danych w ramach swojej Sieci zapewni Era PolCard dostarczając sprzęt i przeprowadzając szkolenia.

Wymień prezenty...

Błędy świętego Mikołaja

Mineły już Święta, ale pozostają prezenty, a wśród nich zupełnie nieprzydatne gadżety. W takiej sytuacji nie pozostaje ci nic innego, jak zaciśnąć zęby lub... oddać niedobre prezenty! Rodzeństwo! Coś innego mogą zrobić mieszkańcy USA. Dzięki specjalnym „poświętecznym” internetowym aukcjom mogą zamienić niepotrzebne rzeczy! Pani Smith z Alaski dostała kosiarke do żywopłotu, a pan Brown z Miami snowboard! Żaden problem. Sieć zaradzi rodzinnym awanturami!

Pac-Man z cyfrowki...

Gry w cyfrowych aparatach fotograficznych

Młośnicy starych, dobrych komputerów i automatów do gier zapewne słyszeli o emulatorze MAME. Pozwala on użytkownikom PC oraz Macintoshów uruchamiać najlepsze przeboje z dawnych lat, spotykane w salonach gier. Co zrobić, aby zagrać w te gierki nie mając komputera? Wystarczy... mieć cyfrowy aparat fotograficzny i użyć najnowszego emulatora MAME (Multiple Arcade Machine Emulator). Program działa z aparatami cyfrowymi firmy Kodak (w przygotowaniu wersje dla urządzeń innych producentów). Posiadacze modeli DC220, DC260, DC265



o r a z DC290 będą więc mogli nie tylko robić zdjęcia, ale i grać w tak znane przeboje, jak DOOM, DONKEY KONG czy prosty, ale sympatyczny PAC-MAN.

Poza zestawem do gier autor MAME przygotował dodatkowy program, przy pomocy którego aparat fotograficzny może zamienić się w odtwarzacz MP3.

Wszystkie aplikacje są dostępne całkiem za darmo w Sieci – zapraszamy na stronę digitals.mame.net

Tajemnicze morderstwo

Nowy film – kto zabił Billa Gatesa?

Los Angeles, 2 grudnia 99. Na przedmieściach miasta zastrzelony został Bill Gates. Zwiłko szefa Microsoftu znalazłono obok jego luksusowej limuzyny. Nie wiadomo, co się stało z liderem.

Tak mniej więcej zaczynać się może scenariusz nowego filmu, realizowanego przez Hexan Films (twórców Blair Witch Project). Co będzie dalej? Jeszcze nie wiadomo. Reżyser filmu, noszącego roboczy tytuł „McArthur Park”, zamierza bowiem w dużej mierze skorzystać z pomocy... Internetu. Na specjalnie stworzonej do tego celu stronie – www.mcarthurpark.com – można się dowiedzieć, co dotąd wymyślił twórca. Zadaniem serwisu jest też nagłośnienie całej historii (tak samo jak w wypadku The Blair Witch Project).

Producent filmu planuje dodatkowo użyć strony billgatesisdead.com

jako forum dyskusyjnego dla Internetu, którzy mogą odgadywać, kto jest mordercą. Podejrzanych jest wielu: Apple, Netscape, fan Javy, Linuxa oraz... wysoko postawieni urzędnicy Departamentu Sprawiedliwości USA.

Sam film ma mieć formę dokumentalną, przypominającą The Blair Witch Project oraz JFK.

Na pewno wiele osób zechce obejrzeć ten film i raczej na 100% nie będzie wśród nich samego Gatesa. Nie ma w tym nic dziwnego. Powstaje jeszcze jeden problem – jak wiadomo, w USA nie brakuje szaleńców, i któryś z nich może zechcieć po wzięciu w kinie, wprowadzić w życie filmową rzeczywistość... I co wtedy? Wynika z tego jeden morał: zanim coś zrobisz (nawet jeżeli chodzi tylko o zwykły film) – najpierw dojrzej się zastanów.



The Race

Rejs dookoła świata

PlayStation to konsola do gier firmy Sony, ale nie tylko. Taką samą nazwę nosi bowiem największy katamaran – jego właścicielem jest oczywiście Sony – biorący udział w Rejsie Milenijnym dookoła świata. Pokonanie tej trasy powinno zająć żeglarzom około 70 dni (do mety dobrną gdzieś w okolicach marca), o ile nie wystąpią uszkodzenia jachtów czy ożaglowania. Jak na razie (dane z dnia 11.01.01) załoga PlayStation nie powtórzyła sukcesu, jaki odniosły konsole firmy Sony. Z powodu awarii ożaglowania katamaran musiał zawinąć do portu i otrzymał karny 48-godzinny postój. Obecnie jacht zajmuje dopiero czwarte miejsce, na sześć startujących w rejsie katamaranów.



Być może ekipa PlayStation należy do elity żeglarstwa, ale z podem od PS2 raczej nie da sobie rady...

Z tyłu zostały jedynie Warta Polpharma, na której płynie polska załoga dowodzona przez kapitana Romana Paszke (której kibicujemy), oraz Team Legato.

Wszystkim zainteresowanym świeżymi wynikami oraz innymi informacjami na temat rejsu polecamy oficjalną stronę: www.therace.org.



news telegram • news telegram

INTERNET Z KALORYFERA

Miejskie Przedsiębiorstwo Energetyki Ciepłej z Wrocławia oraz Zakłady Wytwórcze Urządzeń Telekomunikacyjnych (Siemens) chcą zbudować we Wrocławiu miejską Sieć internetową. Kontrakt zakłada uruchomienie osiedlowych Sieci internetowych dla mieszkańców miasta mających dostęp do sieci ciepłowniczej. Przy tworzeniu instalacji wykorzystane zostaną kable światłowodowe MPEC i urządzenia telekomunikacyjne oraz oprogramowanie Siemens.

MONOPOL 3D?

I stało się! Jeden z czołowych producentów układów 3D, nVidia pozbyła się

swojego największego konkurenta, czyli 3dfx. Zgodnie z zapowiedziami firma została kupiona przez producenta coraz popularniejszego GeForce'a.

CORAZ TANIEJ...

Trwa szaleństwo obniżek cen! Najwięksi producenci procesorów kontynuują walkę o klienta – na początku nowego roku niższe ceny układów zaoferował Intel. Ciekawe, co zrobi teraz drugi potentat – AMD?

OPTIMUS + GATEWAY?

Jeden z czołowych producentów komputerów w Polsce, Optimus, prowadzi rozmowy z amerykańską firmą Gateway, uznanym producentem PC w USA. Wejście amerykańskiej firmy do

Polski byłoby dobrą wiadomością głównie dla indywidualnych użytkowników – do tej pory większą część klientów Optimusa stanowią bowiem firmy, a Gateway chciałby zaoferować sprzęt dla każdego...

WIN 9x/ME NIE DLA FIRM

Tylko do połowy przyszłego roku firmy będą mogły kupować system Windows 98 oraz ME. Microsoft zdecydował, że jedynym słusznym oprogramowaniem dla „wielkich” użytkowników są Windows 2000...

PROFESJONALIŚCI...

Jak wynika z sondaży, jednym z ulubionych narzędzi twórców stron WWW jest... prosty edytor tekstów Notatnik.

Zagrożenia 2001

Plaga wirusów

Zeszły rok był pracowity dla twórców wirusów. Najgroźniejsze ataki nastąpiły w maju, gdy słynne już „milijony” listy pojawiły w milionach skrzynek e-mail na całym świecie. Na liście 10 najgroźniejszych wirusów roku 2000 zaszczytne pierwsze miejsce przypadło jednak innemu mikrobowi, znanemu jako Kakworm. Dalsze pozycje zajęły LoveLetter, Apology-B, Marker, Pretty, Stage-A, Navidad, Sla-Happy99, WM97/Thus i XM97/jr.

W tym roku, także możesz spodziewać się nowych ataków wirusów. Co gorsze, pojawiają się też nowe rodzaje szkodników, atakujące urządzenia przenośne, np. palmtopy czy telefony komórkowe.

Kradzieże danych

Coraz szybszy rozwój Internetu i dziedzin z nim związanych (e-handlu czy e-bankowości) niesie nie tylko udogodnienia, ale i zagrożenia. Już teraz wiele firm próbuje opracować w 100% skuteczne zabezpieczenia przesyłanych Siecią danych. Jak dotąd raz wygrywają hakerzy, raz strona prawa... Walka trwa.

JEDYNA OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IM GROUP.



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: **PLAY**, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – **GRATIS!** Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.



Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**
Wysyłka gratis!

Collin McRae Rally 2 89 zł ☐
Gift 70 zł ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: **Wirtualny Świat**, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

SUPEROKAZJA!
Kupuj **CLICKIEM!**
Firma **TOPWARE** poleca gry w polskiej wersji językowej.
ENEMY ENGAGED:
COMANCHE vs. HOKUM – 99 zł
CUE CLUB – 69,95 zł
CATAN – 79 zł
Pokrywamy koszty wysyłki!!



Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuł gry, którą zamawiasz, oraz swój dokładny adres
Nasz adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

WIELKA PROMOCJA!
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy **PLAY IT** **10 % taniej!**



Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: **OPM**, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier **GRATIS!**

LISTY

Cześć!

Mimo zimowej aury, kuszącej wyjazdami na narty i snowboard wielu z Was pozostało wiernych **CLICKOWI!** i tradycyjnie zasypało nas... nie, nie śniegiem, ale czymś równie białym. Listami i pocztówkami. A więc powracamy do pracy...

Na początek kilka spraw, które powtarzały się w korespondencji z ostatnich dwóch tygodni. A ponieważ wiele osób pytało o to samo, postanowiliśmy odpowiedzieć im wspólnie...

C – cennik sprzętu

Kilka osób prosiło nas o zamieszczenie w **CLICKU!** cennika sprzętu komputerowego. Niestety, na razie nie możemy spełnić tych życzeń. Minicennik (taki, jaki był w kilku numerach) nie jest wystarczająco dokładny, większy zajęłoby cenne miejsce.

D – DirectX 8.0

Dochodzą do nas sygnały, że część z Was ma problemy ze sprzętem po zainstalowaniu najnowszych DirectX Microsoftu. Coż, nie mamy wpływu na pracę programistów Billa Gatesa. Jedynym ratunkiem w takiej sytuacji jest instalacja jak najnowszych sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej lub usunięcie DX 8. Aby to zrobić, trzeba użyć specjalnego programiku, dostępnego np. na stronie www.pc.com.pl. Inny sposób polega na przekopiowaniu na miejsce nowych plików ich poprzednich wersji (7.0). Wymaga to jednak większej wiedzy.

F – Filmiki na płycie

Proście nas też, aby na CD umieszczać filmy z odcinkami South Parku lub Dragon Balla i utwory MP3. Rozumiemy, że ich ściąganie przez modem jest dla Was bardzo kłopotliwe, ale nie możemy Wam pomóc. W 99% wszystkie te rzeczy są umieszczane na stronach nielegalnie i ich publikacja na płycie CD też jest łamaniem prawa.

P – jak piractwo...

W wielu listach pojawiają się pytania dotyczące tego przykrego problemu. Pytacie również, kto w Polsce zajmuje się ściąganiem osób sprzedających nielegalne oprogramowa-



nie. Zgodnie z prawem, piractwo komputerowe jest przestępstwem, a więc wszystkie zgłoszenia przyjmuje policja. Poza tym bardzo skutecznie działa koalicja antypiracka BSA (www.bsa.org), która z chęcią przyjmuje wszelkie zgłoszenia. W Polsce możecie dzwonić pod numer (22) 661-55-12. Zanim jednak radośnie złapiecie za telefon, zastanówcie się dobrze nad tym, co chcecie zrobić. Donos nie jest dobrą metodą na odegranie się na bracie, używającym pirackich Windows...

P – premiery gier

W Waszych listach pojawiają się też pytania, czemu nie podajemy, tak jak w pierwszych numerach **CLICK!**, dokładnych terminów premier gier w Polsce. Coż, jak wynika z naszych obserwacji, często sami dystrybutorzy nie wiedzą, kiedy i czy wydadzą dany tytuł. A my nie chcemy podawać niesprawdzonych informacji.

K – kłopoty ze sprzętem i nie tylko

Często prosicie nas też o rady, co zrobić ze źle działającym sprzętem lub programami. W miarę możliwości staramy się odpowiadać na takie listy, jednak musicie bardzo dokładnie opisywać objawy „choroby”, jak i konfigurację komputera. Pamiętajcie też, że najszybszą pomoc mogą zaoferować wam dział wsparcia technicznego firm, w których kupiliście PC lub program.

J – jak to zrobić?

Niektórzy z Was próbują swoich sił w programowaniu lub tworzeniu własnych stron WWW. To dobrze! Ale czasami coś nie wychodzi, a wtedy... łaps! chwytacie za długopis lub klawiaturę i piszecie do nas. Bardzo nas to cieszy, jednak przypominamy, że na odpowiedź możecie czekać dosyć długo (ach, te słoty listów...) i czasem szybciej byłoby poszukać pomocy w Internecie albo... w księgarni z literaturą informatyczną.

I to by było na tyle, teraz pora na stałą porcję korespondencji...



■ Cześć Clickersiku (i redakcje)!

W numerze 25/26 Radim napisał bardzo poetycki list – popieram go całkowicie... Najpierw chciałbym pozdrowić „Krupika” (jest podobna do kogoś, kogo znam... hi, hi...) A teraz krótko:

– Więcej MANGI I ANIME, między innymi Dragon Balla. Możecie też napisać o doktorze Slumpie oraz o Rycerzach Zodiaku (Dragon Ball + Rycerze Zodiaku = dzienna dawka krwi i przemocy). Kiedyś nienawidziłem Dragon Balla, ale teraz I L Ł.
– Więcej Clickersa! Kochana redakcjo, proszę! Np. Clickers Junior, Clickers Adult (np. randka z ukochaną) i Clickers Grand (czyli przygody naszego seniora). Tym samym więcej FUN!!!!

- Cena jest wporządku (co się czepliacie, za jakość trzeba płacić)
 - Dajcie więcej filmu!
 - Powinnościście urozmaicić TOP20, np. dajcie najbrzydszą postać komputerową (Lara Croft! He, he, he...)
 - Więcej listów, więcej stron
- Wasz oddany FUN „Miecho”

Rada dla osób, które mają problem z kupieniem **CLICKA!** Ja mam takiego farta, że w czwartek (kiedy wychodzi Click) zaczynam szkołę o 9.45, więc mam szansę kupić go rano przed zajęciami.

■ Po co ten Pokemon?

Po co tyle piszecie o tych głupich bajkach, takich jak **POKEMON** i **DRAGON BALL**? Nie sądzicie, że z psychiką tych dzieci (bo ich nie można inaczej nazwać) mających do 22 lat jest coś nie tak, jeśli tę bajkę oglądają? Ja mam 13 lat i uważam, że te bajki są dla dzieci do 5 lat. Przestańcie o tym pisać. Zgadza się ze mną?

Bartek M.

■ Sam jedź do Japonii!

Witam całą redakcję **CLICKA!** Piszę do Was, ponieważ zbulwersował mnie list Michała z Krakowa. Michale, jak jesteś taki mądry, to opłać mi jeden turnus w Japonii!!! Mam kolegów, którzy mają PSX i Nintendo, obydwa kupują **CLICKA!** regularnie. Sam mam, oprócz PC, GameBoy Color. Chciałbym, aby w waszym piśmie były opisywane wszystkie gry! Myślę, że niektórzy posiadacze PC zazdrościli część gier PSX'iarzom...

InVader

Ojej, udało nam się ostatnio wywołać prawdziwą burzę (z piorunami i tonami listów). O co poszło? Oczywiście o naklejki z Pokemonami. Nie dość, że w niektórych kioskach sprytni sprzedawcy odklejali je sobie (pozdrowiamy ich serdecznie i przypominamy, że to po prostu kradzież), to w dodatku okazało się, że nikt nie był z nich zadowolony. Jedni nie chcieli naklejek, inni uważali, że jest ich za mało, a ktoś omaal nie zginął strącony przez koleżanki i kolegów, którzy rwali **CLICKA** na strzępy (w celu zdobycia naklejek)... Ufff... Najbardziej zdziwiło nas jednak podejrzenie, że dajemy nalepki, promując serial. Prawda jest taka, że na świecie telewizyjna wersja Pokemonów pojawiła się dopiero po ogromnym sukcesie GRY NA GBC. Teraz dołączyło do niej także kilka naprawdę dobrych przebojów na N64. I to dlatego daliśmy naklejki! Biorąc pod uwagę, że co miesiąc czyta nas ponad 100.000 osób i każda z nich ma inne upodobania, jasne jest, że nie da się zadowolić wszystkich. Staramy się jednak pisać o wszystkim i dla wszystkich. A w tym numerze nie piszemy o Pokemonach....

■ Multiplayer w Quake 2

Nie mam zbyt dużego pojęcia o trybie multiplayer. Chciałbym się dowiedzieć, czy jeśli ja i mój kolega mamy grę Quake2, to czy możemy ze sobą zagrać przez Internet (a nie sieć komputerową)? Jaki serwer jest najlepszy do gry w Quake'a?

Michał

Niestety, aby zagrać w Quake'a tylko ze swoim znajomym, musisz mieć sieć lokalną (o jej zakładaniu pisaliśmy w **CLICK** W SIECI). Przy podłączeniu poprzez Internet gra odbywa się wyłącznie poprzez specjalne serwery Quake'a i wtedy dołączasz do innych graczy z całego świata. Trudno odpo-

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- niestety, tej gry nie ma na tę platformę
- opisujemy wersję dla tej platformy
- już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...
- wkrótce wersja dla...

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Tytuł i rodzaj gry
Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Clicker's Revenge 4

Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika **5** Dźwięk **5** Frajda **6**

+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
- Bardzo łatwo uzależnia, jak zacznieś grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa



wiedzieć jednoznacznie, który serwer jest najlepszy. Najważniejszym czynnikiem jest tu szybkość działania Internetu – zdarza się, że ten sam serwer raz „chodzi” szybko, raz wolno – tak jak cała Sieć.

■ Konkursy, quizy i horoskopy

Wasz ostatni numer bardzo mi się podobał, głównie dlatego, że miał dużo stron. Podobały mi się opisy gier. Jeżeli możecie, to spełnijcie moje życzenia... Po pierwsze, proszę was, abyście przysłali mi opis QUAKE 3 lub tylko jego wymagania sprzętowe (ile potrzebuje MB na karcie graficznej). Po drugie, dajcie horoskop – przecież bardzo dużo czytelników lubi horoskopy. Po trzecie, dawajcie więcej konkursów, quizów itp. Mam pytanie dotyczące waszego kalendarza. Nie wiem, co należy zrobić z konkursem. Czy napisać, z jakiej gry pochodzą postacie, czy jak dana postać się nazywa? Czy podać nazwę każdego Pokemona, czy nazwę gry – przecież jest wiele gier z Pokemonami?

Paweł „Kiler” Milewski

Niestety, nie wysyłamy indywidualnie żadnych opisów gier, itp. – po prostu nie mamy na to czasu i ludzi, którzy by się tylko tym zajmowali (ktoś przecież musi przygotować pismo). Dokładne informacje o Quake 3 możesz znaleźć w Internecie, np. www.game-center.com. Wymagania dotyczące grafiki, podawane przez producenta są następujące: akcelerator 3D z minimum 4 MB pamięci i pełną obsługą OpenGL.

Nie sądzę, aby większość czytelników zaakceptowała pomysł horoskopu oraz quizów, a konkursów dajemy tyle, ile uda nam się wydusić z naszych sponsorów nagród. W konkursie z kalendarza wystarczy podać tytuły gier, a w przypadku Pokemonów napisać, że są to... Pokemony (ale odkrywczym, co?)

■ Konsole i Pokemony

Mam do Was kilka spraw, mianowicie:
1. Dlaczego piszecie tak mało o GameBoy'u? Przeglądając konkurencyjne pismo, zobaczyłem, że jest tam minimum 5 stron z recenzjami gier na tę konsolkę. Mam propozycję: wydajcie dodatek CLICK! extra poświęcony GameBoy'owi i grom na niego. Ten pomysł mógłby się również sprawdzić z innymi konsolami, np. Dreamcastem i PSX. Tylko się nie wykręcajcie!
2. W numerze 1/2001 daliście 151 naklejek Pokemonów. Fajnie. Tylko co mam z nimi zrobić? Jak nakleję gdzieś jedną, to już nie będzie kompletu...
3. Piszcie więcej o Pokemonach.

Y.D.

Piszemy o wszystkich konsolach po trochu, natomiast są też pisma o grach poświęcone głównie konsolom i tam znajdziesz właśnie więcej stron o GameBoy'u.

CLICK! extra był swojego rodzaju eksperymentem. Obecnie nie mamy czasu i możliwości, aby wrócić do tego pomysłu – jak zapewne sam zauważyłeś, od dawna nie pojawiło się żadne wydanie specjalne. Co do naklepek, to niestety – takie jest życie. Ale pomyśl tylko, że gdy kupisz zeszyt i go zapiszesz, to też nie będzie już taki nowiutki i pusty, ale się zużyje. Czyż to nie jest straszne?! A naklepki możesz nakleić wszystkie razem – zachowasz ich komplet! I na koniec Pokemony – wróć do początku działu listy, tam już o tym pisaliśmy (przy okazji, ciekawe kiedy skończy się pokemonomania?).

■ Lampa Aladyna po raz pierwszy

Kupuję wasze piśmko od niedawna i bardzo mi się ono podoba.

1) Postawcie ponownie na nogi dział „Programowanie”, był on bardzo fajny! Moglibyście w nim dać coś innego niż skrypty Javy np. C++ lub Pascal.

2) Kiedyś widziałem (orta cień) i czytałem w CLICKU! o tworzeniu stron WWW. Moglibyście to powtórzyć. Wszyscy moi kumple siedzą nad HTML-em, bo jest to interesujące.

3) Ten Dragon Ball to był niezły chwyt, poszerzenie gazetki też jest OK. Clickers jest COOL, a to, że nie umie sam naprawić swojego kompa, tylko wzywa chłopców komputerowców, nie znaczy, że jest lamerem.

4) Jestem fanem mp3-jek i chciałbym, aby w piśmie było więcej na ten temat!

5) Kiedyś miałem Amigę... Moglibyście napisać o niej coś więcej.

Maciek

O programowaniu na pewno coś jeszcze napiszemy. Nie chcemy dawać go zbyt dużo i za często, bo niektórzy czytelnicy mogliby nie wytrzymać tego nerwowo. Również cykl o tworzeniu stron WWW będzie kontynuowany (szybko, dawajcie autora... do roboty! Pisać, pisać... czytelnicy czekają!). Clickers lamerem? Kto tak mówi?! Niech no tylko wpadnie w moje ręce! (Wdech-wydech... Już się uspokajam...)

Amiga to dosyć zabawny komputer. Niby go nie ma, ale jednak jest. Jak tylko dowiemy się czegoś więcej o losach Amisi, to na pewno o tym napiszemy.

■ Pamiętnik starej mangowy...

Nie czytam Clicka! od początku, tak jak większość czytelników i w ogóle kupuję go sporadycznie. W sumie jesteście wraz z innymi dwiema gazetkami „numer one”. Ale nie o tym chciałam mówić. Ups... pisać...

Chciałabym wyrazić swoją opinię na temat Mangi w waszym czasopiśmie. Tak, jestem tzw. „starą mangową”, oglądam Dragona, ale nikogo nie zmuszam, aby go od razu lubił. Pokemon? Hm... – nie lubię go, dlatego krew mnie zalała, gdy 2/3 nalepek w kalendarzu zajmowały Pokemony. No nic, nalepki poleciały po mojej klasie, a ja musiałam się później tłumaczyć nauczycielce, dlaczego we wszystkich zeszytach są ponaklejane jakieś potwory... Tym razem nikomu już się nie przyznałam do CLICKA!

Ostatnio zauważyłam, że większość listów jest dość schematyczna. Witamy się z redakcją (no dobra, tego wymaga dobre wychowanie), walimy króciutki wstępik (im krótszy, tym lepiej, ale tego też wymaga kulturka), po trzecie – wypunktowujemy pytania, po czwarte – żegnamy się z redakcją. Koniec. Kropka.

Po prostu nie można się oprzeć wrażeniu „suchości” i „sztywności” tego wszystkiego. Możliwe, że tak to wychodzi, bo redakcja (aby zmieścić więcej listów) zmuszona jest je skracać...

Videl_chan

Pomińmy temat Pokemonów, Mangi i Anime, który przewija się od kilku tygodni w każdym numerze... Listy rzeczywiście często nie są dziełami literackimi, przy czym redakcja przyznaje się do winy w ok. 30%. Faktycznie, korespondencja jest skracana, inaczej nie zmieściłaby się na tych stronach. Usuwane są pytania, które już były publikowane, czasem likwidujemy długie wstępy mówiące o niczym... Przede wszystkim jednak poprawiane są błędy ortograficzne oraz stylistyczne (na miejscu nauczycieli języka polskiego chyba zwątpilibyśmy w sens swojej pracy, hi, hi...). I to tyle z naszej strony.

Natomiast faktem jest, że duża część czytelników (ops, chyba się komuś narazimy...) nie potrafi pisać – i nie chodzi tu o mechaniczne używanie klawiatury, a o jasne i ciekawe formułowanie swoich myśli. Przeglądając redakcyjną pocztę często spotykamy się z listami zawierającymi interesujące poglądy i pomysły, jednak ich forma uniemożliwia publikację w gazecie. A szkoda.

Tak więc, drodzy Clickowcy, dopóki będziecie uprawiali taką radosną twórczość, jak do tej pory, tak długo listy będą... eee... „oryginalne inaczej”.

■ LIST NUMERU (od Nemo...)

Kocham pisać maile do redakcji pism komputerowych, co prawda do was jeszcze nie pisałem, chciałem to sobie zostawić na później, ale stwierdziłem, że NIE, koniec tego dobrego!

Obserwuję rozwój waszego pisma od samego początku i muszę przyznać, że nie od razu przypadliście mi do gustu. Myślałem, że pewnie długo nie pociągniecie. Tak to zresztą jest z wieloma pismami-kometami, które pojawiają się na horyzoncie prasy komputerowej i znikają. Ale wy trzymaliście się dalej. Postanowiłem wtedy to zbadać. I sprawa zaczęła się stopniowo wyjaśniać. Okazało się, że część załogi NSS'a przesiaduje na łamach waszego czasopisma. To już było coś. Po drugie, stwierdziłem że wcale nie jesteście tacy źli, a na dodatek macie swój specyficzny klimat (a to jest to, co komputeromaniacy lubią najbardziej).

Teraz przejdę do konkretów. Lubię wyrażać swoją opinię, ale znam też pewne granice, dlatego niektóre listy wydają mi się trochę komiczne. W ostatnim numerze niejaki Digital dyktuje wam, że „nie macie prawa oceniać

Frajdy”, a po chwili wkurza się na czytelników, którzy piszą „zróbcie to, zróbcie tamto”. Albo Radim. Naprawdę, nie wszystkim musi się podobać Manga i Anime. Sam za nią nie przepadam. Z drugiej strony, gdyby ktoś próbował obrażać moje kochane Gumi-sie, to biada mu! Zawsze trzeba wybalansować środek. I to właśnie wszyscy muszą zrozumieć. Dlatego też dział Listy jest potrzebny (można też się z czegoś pośmiać...), ale o tym, jaki dział zostawić, a jaki wywalić, powinna zdecydować ankieta. Kończę, bo muszę chwycić za książkę i pióro, by móc z czystym sumieniem zasnąć jutro do tej wstrętnej budy...

Nemo

Szkoda, że nie napisałeś, czemu tak lubisz pisać do redakcji pism... Wyobrażnia podpowiada nam różne dziwne rzeczy.

Oczywiście cieszymy się, że uznałeś, iż nie jesteśmy tacy źli. A co do autorów, zapewniam cię, że to, gdzie pisali, często o niczym nie świadczy...

Natomiast absolutnie zgadzamy się z Twoimi dalszymi poglądami – trzeba znać granice dobrego smaku.



CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna),
Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina,
Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu),
Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk,
Piotr Kapis, Dominik Kruk, Małwina Kalinowska,
Marcin Kułakowski, Michał Studniarek,
Przemysław Szynkora,
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!” skrz. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,
tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczek,
Agata Przzonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa
H. Bauer w Ciechanowie

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem
Izby Wydawców Prasy.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.
Zastrzegamy sobie prawo do skracania
i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców,
że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych
i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona
przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące
w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi
lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm
i zostały użyte wyłącznie w celach
informacyjnych.

ISSN 1509-0558



PRENUMERATA

Możesz zaprenumerować CLICK! bez
żadnych dodatkowych opłat. Szczegółowe
informacje w urzędach pocztowych

Przedpłaty przyjmowane są
w następujących terminach:

na II kwartał 2001 – do 25 lutego 2001
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001

ARCHIWALNE KODY I PORADNIKI

Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpo-

wiednim znaczkiem. Nie wysyłamy więcej niż 10 stron w kopercie A4! Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie do redakcji poniższego kuponu naklejonego na kopercie:

archiwalia CLICK!

NAGRODY

Głośniki Cambridge SoundWorks Digital

CREATIVE

Nie od dziś wiadomo, że gra bez dźwięku to jak malarz bez pędzla. Dlatego też możecie wygrać w naszym konkursie przydatny zestaw głośników



Ufundował:
CREATIVE s. 42

DIABŁO EDYCJA KOŃCA TYSIĄCLECIA

Coś na dobry początek nowego tysiąclecia! Możesz je spędzić z Panem Diablo i jego specjalnym wydaniem



Ufundował:
CD PROJEKT s. 61

5

Encyklopedia od A do Z

Przydatny podręcznik dla żądnych wiadomości. Dzięki niemu dowiesz się, co w PC piszczy



20

Ufundował:
INFOMEDIA s. 60

Gry ufundowane przez firmy:

CD PROJEKT, CODA, IM GROUP,
PLAY-IT, TOPWARE s.12,14,16,18,20,27,30



9

THIS IS FOOTBALL 2 i koszulka

Zestaw dla każdego miłośnika sportu i konsoli
Playstation: gra piłkarska i firmowa koszulka



2

Ufundował: SONY s. 24

Gadżety z gier

Firmowe
okularki
i koszulka
czekają na
autora naj-
ciekawszego listu
w następnym
numerze



Ufundował: IM GROUP s. 64

TEAM BUDDIES i pistolet na wodę

Zwariowana gra
i bezpieczny pistolet
na wodę jak znalazł na
Lany Poniedziałek



Ufundował:
SONY s. 24

3

In Cold Blood

Specjalne wydanie gry na PSX
w ładnym
opakowaniu
oraz z fajnymi
dodatkami



Ufundował:
SONY s. 24

KUPONY KONKURSOWE

Giants	CLICK!	Battle of Britain	CLICK!
TOP 20	CLICK!	Enemy Engaged	CLICK!
Kingdom Under Fire	CLICK!	H3: Cień Śmierci	CLICK!
GC: Dark Conspiracy	CLICK!	Crusaders of M&M	CLICK!
Europa Universalis	CLICK!	Księga Dżungli	CLICK!
Legend of Dragoon	CLICK!	Encyklopedia	CLICK!
The Fallen	CLICK!	Diablo 2	CLICK!
Głośniki Cambridge SoundWorks Digital	CLICK!		

Jungle Book

Tej (angielskojęzycznej) wersji gry
(razem z matą do tańczenia) nie
dostaniesz w żadnym sklepie!
Możesz ją otrzymać tylko wygry-
wając w naszym konkursie



Ufundował:
SONY s. 32



KEYBOARD

LEPSZY NIŻ SNOWBOARD!



©2001 Wydawnictwo H.Bauer, CLICK! Rys.Marcin Kułakowski

FERIE BEZ

KOMPUTERA?

ZA ŻADNE SKARBY!



©2001 Wydawnictwo H.Bauer, CLICK! Rys.Marcin Kułakowski

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Sacrifice™

MAGIA, KTÓRĄ POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów.

Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut.

Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów.

Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości.

Już niedługo Twoje marzenia spełnią się...

Nadchodzi Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.



Na dwóch dodatkowych krążkach znajdziesz m.in.:

- bonusowe mapy dla trybu single-player
- ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD
- 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów.

3CD



Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Shiny
ENTERTAINMENT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA ZŁOTOWA
PL
CD PROJEKT

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: <http://www.gry.wp.pl/>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sacrifice jest znakiem handlowym Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo Interplay i „By Gamers. For Gamers.” są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp.